Schweiz sfr 19,80 Belgien bfr 450,- Luxemburg Lfr 450,- Niederlande hfl 23,- Dänemark dkr 78,- Österreich öS 145,- Griechenland DR 3.000 Spanien Pta 1.700

PC Games CD-ROM & Mag

4 394091 519807 01

EXTRA 1/95

DM 19.80

COMPUTEC VERLAG

ÜBER 2,5 GIGABYTE AUF 4 CDs

DER GROSSE SPIELEKATALOG 1995

4 CD-ROMs

ÜBER 2500 MB

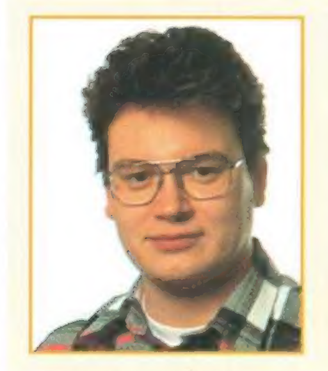
Die besten Demos, Bugfixes & Updates

ALLE HIGHLIGHTS

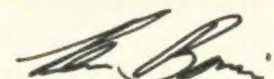
mit kompletter Vergleichstabelle




FLIGHT
UNLIMITED
PC
CD-ROM
DER TRAUM VOM
FLIEGEN
GRENZENLOS
REAL
GRENZENLOS
GUT
SOFTGOLD
COMPUTERSPIELE GMBH
Bitte fordern Sie Ihr FLIGHT UNLIMITED Info-Pack an: 02131/96 50
A LookingGlass Technologies Production







Der Spielemarkt verzeichnet seit Anfang des Jahres enorme Zuwachsraten und wird deshalb immer undurchsichtiger. Mit unserem ersten Spielekatalog möchten wir Licht in den mittlerweile dichten Softwaredschungel bringen. Neben fundierten Testberichten finden Sie ab Seite 60 zahlreiche Statistiken rund um das Thema Computerspiele und eine Tabelle mit allen 1995 erschienenen Titeln. Getreu dem Motto „Probieren geht über Studieren" haben wir außerdem gleich vier CD-ROMs auf das Heft gepackt, damit Sie (fast) alle hier vorgestellten Spiele selbst unter die Lupe nehmen können.
Viel Spaß mit dieser Sonderausgabe der PC Games wünscht,

das gesamte Team der PC Games!

INHALT



Vier auf einen Streich

Neben der Übersicht mit weit über 150 Spielen aus dem Jahr 1995 finden Sie auf dem Cover des PC Games-Spielekatalogs auch vier CD-ROMs, von denen jede einzelne randvoll gepackt ist mit Spieledemos, Bugfixes und bester Shareware. Bei der Programmierung unserer grafischen Menüoberfläche haben wir darauf Wert gelegt, daß alle Programme direkt aus dem Menü gestartet werden können. Wie Sie dabei genau vorgehen und was Sie unternehmen sollten, wenn eine der CD-ROMs bei Ihnen nicht funktioniert, erfahren Sie weiter unten bzw. rechts auf dieser Doppelseite.

Und so gehen Sie vor

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, starten Sie die Datei VESA_INS.BAT, die selbsttätig den Typ Ihrer Grafikkarte analysiert. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS,XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Bevor Sie reklamieren...



Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Menü-Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z.B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Das Interface

Da sich die Menüprogramme bei den vier Cover-CD-ROMs auf dieser Sonderausgabe in einigen Punkten unterscheiden, erklären wir Ihnen hier die Menüoptionen eines typischen Vertreters. Nachdem Sie das grafische Menüprogramm mit dem Befehl „START" gestartet haben, präsentiert sich Ihnen ein Bild, das mit dem hier stehenden vergleichbar ist. Die einzelnen Unterpunkte rufen Sie auf, indem Sie mit dem Mauszeiger auf das entsprechende Symbol klicken. Neben zahlreichen Demos zu aktuellen Spielen finden Sie auf jeder CD-ROM noch weiterer-Rubriken: In dem Menü „Bugfix/Update" befinden sich Programme, mit denen sich die Fehler aus vielen Spielen entfernen lassen, die zur Veröffentlichung der betreffenden Spiele noch nicht bekannt waren. Im Ordner „PD + Shareware" finden Sie einen Überblick des aktuellen Spiele-Sharewaremarktes.

Eine Seite nach vorne blättern.

Slideshow ein-/ausschalten.

Infos zum jeweiligen Programm.

Zurück ins Hauptmenü.

Dieser Button führt Sie in das Menü mit den spielbaren Demos.

Eine Seite zurückblättern.

Hier finden Sie die neuesten Shareware-Spiele.

Welches Original-Spiel bietet die PC Games-CD-ROM in diesem Monat? (Hinweis: die PC Games-CD-ROM mit Originalspiel ist für 19,80 bei Ihrem Zeitschriftenhändler erhältlich.)

Schickt Bestellung/Beschreibungstext an Drucker (LPT1).

Startet/Installiert das aktuelle Programm.

Zurück zu DOS.

Das „elektronische" Impressum.

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates.

Garantie

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Cover-CD-ROM unser Haus in einwandfreiem und lauffähigem Zustand verläßt. Sollten dennoch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die betreffende CD-ROM erst euf einem anderen PC auszuprobieren bzw. die Unterseite auf Verschmutzungen zu überprüfen. Stellen Sie fest, daß anschließend immer noch die selben Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den hier abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an die folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG! Dem Coupon müssen Sie unbedingt die defekte CD-ROM beilegen, damit wir dem Fehler nachgehen können.

COUPON

PC GAMES
SPIELEKATALOG 1995

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Beigelegt habe ich die CD-ROM
mit der Ausgabennummer: ______
(Bitte die Ausgabennummer der defekten CD entnehmen)

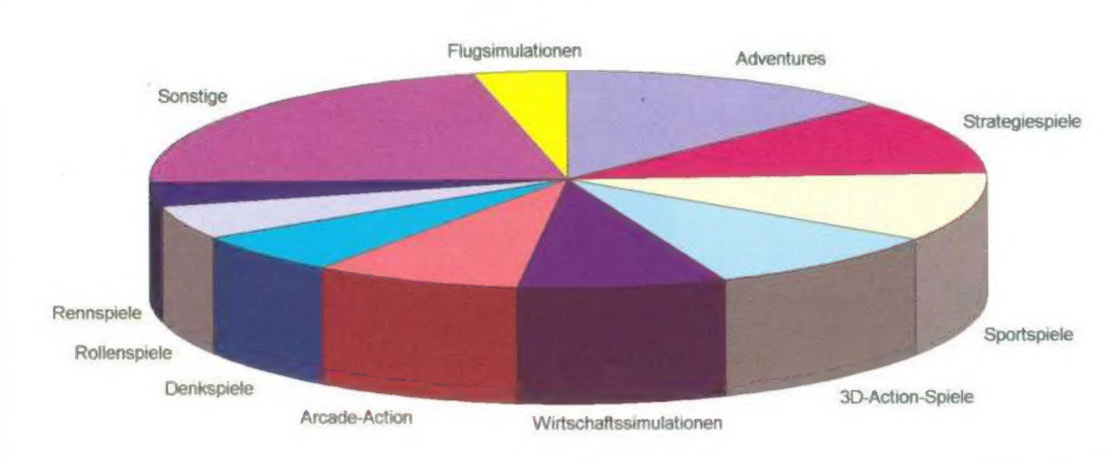
TOP 10

Von Dezember 94 bis August 95

Folgende Diagramme spiegeln in etwa das Geschehen der letzten neun Monate wieder. Rechnet man diese Werte hoch, so kann man davon ausgehen, daß im nächsten Jahr noch viel mehr Adventures auf uns warten, aber auch tonnenweise 3D-Actionspiele erscheinen werden. Obwohl dieses Genre bislang nur auf Rang 4 zu finden ist, wird es in der nächsten Zeit stark boomen.

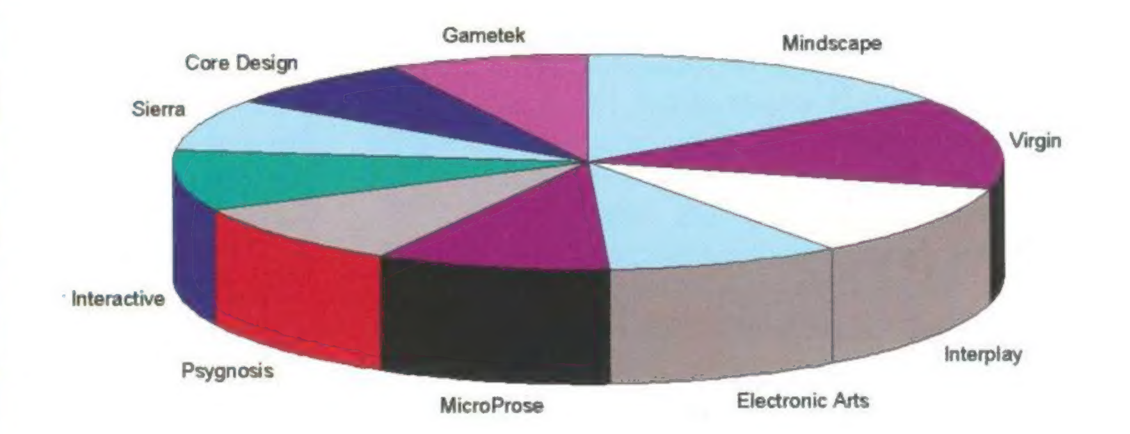
Die zehn beliebtesten Genres der Spielehersteller

Von Dezember 1994 bis August 1995 erschienen Spiele für folgende Genres (siehe Diagramm). Kurios: obwohl Deutschland als das „Land der Wirtschaftssimulationen" gilt, rangieren Spiele dieses Genres nur an fünfter Stelle. Adventures, Strategie- und Sportspiele liegen an der Spitze, dicht gefolgt von den 3D-Actionspielen, deren Anzahl seit Anfang des Jahres rapide gestiegen ist. In diesem Diagramm finden Sie allerdings nur die Top Ten, alle anderen Genres sind zahlenmäßig zu unbedeutend, um in die Auflistung aufgenommen zu werden.



Die zehn „eifrigsten" Spielepublisher

Im folgenden Diagramm finden Sie die Hersteller, die in den vergangenen neun Monaten die meisten Spiele auf den Markt gebracht haben. Aufgeführt sind allerdings nur die rein zahlenmäßig führenden Publisher, wobei natürlich - wie immer - Quantität nicht unbedingt mit Qualität gleichzusetzen ist. Die restlichen 101 Spiele und deren Hersteller werden nicht gelistet.



Die zehn besten Spiele

Hier sehen Sie die zehn besten Spiele, die in den Ausgaben 1/95 bis 8/95 der PC GAMES getestet wurden. Diese Liste ist natürlich genreunabhängig, so daß diese Tabelle nicht für jeden gültig ist. Für nähere Details sollten Sie die große Vergleichsliste zu Rate ziehen.

1. Wing Commander 3	96%
2. Dark Forces	94%
3. NBA Live 95	93%
4. Ecstatica	92%
5. Descent	92%
6. Action Soccer	91%
7. Hattrick	91%
8. Jagged Alliance	90%
9. Cyberia	90%
10. FIFA Soccer	90%



SUPERKARTS ist eine Achterbahnfahrt rasanter Kart-Action.
Spüre wie die Wände der unglaublichen Rennstrecken an Dir vorbeirasen, wenn Du mit über 160 Sachen durch die Kurven fegst. Spring einfach in der Fahrersitz, greif Dir das Lenkrad und gib Gas!

SUPERKARTS ist das heißeste Rennspiel-Erlebnis auf PC und PC CD-ROM.

- 16 wilde Kurse voll schneller, verrückter Renn-Action!
- Das einzigartige RT3D System ermöglicht blitzschnelle Grafik mit 60 Frames pro Sekunde!
- Ein-Spieler-Modus, Zwei Spieler Split-Screen-Modus oder unglaubliche 8 Spieler im Netzwerk!
- Soundtrack in CD-Qualität von drei englischen Dance-Bands!

Format: PC und PC CD-ROM

Hotline: 040/ 39 11 13

"Rennsportereignis 1995!" 84% *PC Games 4/95*

"Mit ein paar Kumpels ist die Rennerei nicht zu schlagen." 80% *Power Play 4/95*

Du spielst kein Spiel -
Du fährst das aufregendste Rennen Deines Lebens!







Wing Commander 3

Das Spie

In einer Zusammenfassung aller PC-Neuerscheinungen seit Jahresbeginn 1995 darf die mit Abstand spektakulärste natürlich nicht fehlen. Wing Commander 3, die mit Spannung erwartete Fortsetzung von Origins Weltraumsaga, schlug zum Jahreswechsel wie eine Bombe ein: Auf insgesamt vier CDs sah man, was heutzutage auf modernen PCs alles möglich ist - ausschließlich beste SuperVGA-Grafik, beste Spielbarkeit, beste Videotechnik und die beste Begleitmusik.

Genau wie in den beiden ersten Teilen übernehmen Sie bei WC3 die Rolle des Raumschiff-Piloten Colonel Blair, der auf Seite der irdischen Konföderation gegen eine kriegerische Rasse von katzenähnlichen Wesen, die Kilrathi, kämpft. Mit großem Glück war Blair leider nie gesegnet: Die Zerstörung zweier großer terranischer Raumkreuzer lastet bereits auf seinem Schuldenkonto - und das, obwohl ihm nie nachgewiesen werden konnte, daß er an den Niederlagen wirklich schuld war (was, wie der Wing Commander-Spieler weiß, sowieso nicht der Fall ist). Im dritten Teil verschlägt es ihn deswegen auf die schrottreife T.C.S. Victory, ein Mutterschiff, das tief im Feindsektor operiert. Von hier aus startet der Spieler zu insgesamt 50 verschiedenen Missionen, die alle in etwa nach demselben Schema verlaufen: Man startet mit seinem gut bewaffneten Raumjäger, fliegt entweder allein oder zusammen mit einem computergesteuerten Wingman verschiedene Waypoints ab und beseitigt alle kilrathischen Schiffe, die sich einem in den Weg stellen. Natürlich gibt es auch komplexere Großaufträge, wie die Vernichtung eines von allerhand Kleinjägern bewachten Riesenraumschiffes oder das Bombardement von Kilrathi-Planeten.



Raumpilot Hobbes kennen Veteranen schon aus den ersten beiden Wing Commander-Folgen. Auch leistet er gute Dienste.

Oskarverdächtig

Neben dem unvergleichlichen 3D-Action-Modus im Weltraum, der weder in puncto Steuerung, Grafik noch Gegnerverhalten von irgendeinem anderen Spiel geschlagen wird, gibt es diesmal auch eine grandios in Szene gesetzte Story-Line, für die derselbe Aufwand wie für einen Kinofilm getrieben wurde. Zahlreiche bekannte Schauspieler wie „Luke Skywalker" Mark Hamill, Tom Wilson und Julian Reyes wurden für die Filmaufnahmen engagiert, die sich auf den vier Spiel-CDs in insgesamt zwei Stunden Länge ausbreiten. Vor und nach jeder Mission, die Blair fliegt, wird die Hintergrundgeschichte weitererzählt. Das Besondere daran ist, daß sich der Handlungsverlauf - wie bei interaktiven Filmen üblich - je nach kämpferischem Erfolg des Piloten verändert und eine andere Richtung einschlägt. Und nicht nur das; auch das Verhalten Colonel Blairs zu seinen Kameraden auf der T.C.S. Victory entscheidet über den weiteren Verlauf des Spiels. In vielen Schlüsselszenen, wenn sich Blair mit einer anderen Person unterhält, wird dem Spieler die Wahl gelassen, welche Antworten er seinem Gegenüber geben will. Wer im allgemeinen friedlich und höflich mit seinen Kollegen umgeht, stößt auf weniger Widerstände im Spiel, manchmal ist allerdings auch

el der Spiele



Für seine Kampfeinsätze kann der Spieler einen Wingman seiner Wahl bestimmen. Jeder der Piloten hat verschiedene Stärken und Schwächen.

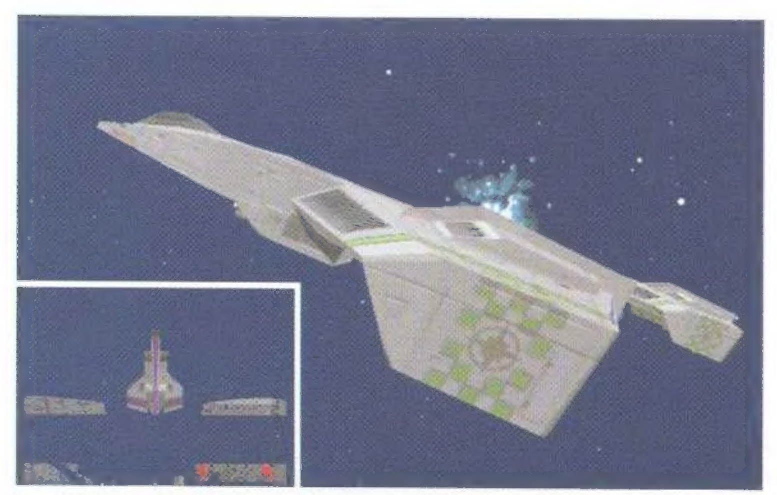


Man sieht: Auch aus nächster Nähe verlieren die Raumschiffe nicht ihre Brillanz und ihren Detailreichtum. Lego-Grafik gehört der Vergangenheit an.

ein starkes und sehr bestimmtes Auftreten gefragt - welcher Weg der richtige ist, muß jeder für sich selbst herausfinden.

Was sich haßt, das neckt sich

Mit dem leicht angehobenen Schwierigkeitsgrad seit WC2 haben selbst Spiele-Veteranen ihre Probleme, selbst wenn es bei der Tastaturbelegung und Steuerung der Raumschiffe im großen und ganzen beim alten geblieben ist. Bevor man auf die Kilrathis losbricht, sollte man daher erst am eingebauten Raumkampf-Simulator üben. Insgesamt zehn verschiedene Übungsmissionen, von den grundlegenden Flugtechniken bis zu simulierten Kampfeinsätzen, helfen dem Spieler, sich in die Steuerung einzugewöhnen bzw. sich wieder darin zurechtzufinden. Bedeutend unterhaltsamer ist freilich der echte Kampf in den Weiten des Alls, denn dort gibt es kein schnelles Entkommen. Wird der Spieler abgeschossen oder verliert er einen seiner Mitstreiter im Kampf, so ist das Spiel zu Ende oder geht ohne den betreffenden Charakter weiter. Glücklicherweise kann man sich das eine oder andere Mal mit dem Schleudersitz retten, aber selbst das hat Einfluß auf den Spielverlauf, denn auch die Zahl der Raumjäger auf dem Deck der T.C.S. Victory ist begrenzt. Ein Kommunikationsmodul mit einer Reihe vorgefertigter, kerniger Sprüche („Du trittst den Heimweg in einer Kiste an"), die man seinen Gegnern als Funkmitteilung um die Ohren hauen kann, heizen die eh schon spannenden Gefechte noch weiter an. Natürlich reagieren auch die Kilrathis entsprechend und schicken gerne die eine oder andere Beschimpfung über den Äther. Wer sich davon allerdings aus der Ruhe bringen läßt, ist selbst schuld. Beunruhigend ist da schon eher ein anderes Thema: da das Spiel auf vier CDs ausgeliefert wird, befürchteten viele Spieler, die alten C64-Zeiten mit dem ständigen, nervenaufreibenden Diskettenwechsel wären wieder angebrochen. Glücklicherweise hat Hersteller Origin auch dieses Problem in den Griff bekommen. Das Spiel wurde so konzipiert, daß jede CD alle Daten enthält, die für das Starten des Spiels nötig sind. Im Klartext heißt das, man muß, um WC3 von der ersten bis zur letzten Mission sauber durchzuspielen, nur dreimal die CD im Laufwerk wechseln. Damit kann man wohl leben.



SuperVGA-Grafik, bei der das Super wirklich ausgeschrieben werden muß. Die Geschwindigkeit des Grafikaufbaus ist noch dazu überwältigend.

RANKING

3D-Action-Spiel	
Spielspaß	96%

IMPRESSUM

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktionsassistenz: Michael Erlwein

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel

Titelgestaltung: Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Anzeigenverkauf
MEDIATEC Medienagentur GmbH
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Fax: (09 11) 6 42 78 60
Mobil: (01 71) 6 21 31 46
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Verkauf:
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43
Disposition
Tanja Kaiser -32
Anzeigenleiter
Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Fax: (02 03) 3 05 11 34
Telefon: (02 03) 3 05 11 - 11
Verkauf:
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52
Disposition
Gregor Eicker -53
Anzeigenleiter
Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Flight Unlimited

Es gibt Spiele, die eigentlich gar keine Spiele sind. Ein typischer Vertreter dieser Sparte ist Microsofts Flugsimulator, der unter Hobbyfliegern einen ausgezeichneten Ruf genießt, von begeisterten Spielern aber eher mit Nasenrümpfen bedacht wird. Ganz ähnlich verhält es sich mit Flight Unlimited, einer Flugsimulation, die so unglaublich nah an der Realität liegt, daß die spielerischen Elemente in den Hintergrund rücken.

Das interessanteste Feature von Flight Unlimited: jeder Absturz, der übrigens genau berechnet wird, kann noch einmal in der Zeitlupe betrachtet werden (links).



Üppige Instrumententafeln darf man bei den kleinen und spartanisch ausgestatteten Sportmaschinen nicht erwarten. Wird das Cockpit dazugeschaltet, so wird Flight Unlimited auch auf langsamen Rechnern spielbar - ein 486 DX2/66 sollte es aber dennoch sein!

In keinem anderen Genre liegen Realität und Spiel so nahe zusammen wie bei den Flugsimulationen. Vor allem in letzter Zeit kommt es oft vor, daß sich die Spielehersteller Unterstützung bei Flugzeugherstellern holen und für ihre Produkte bei den Grafikroutinen der professionellen Ausbildungssimulatoren von Militär und Wirtschaft stiebitzen. Mit dem Leistungszuwachs bei der PC-Hardware entwickelt sich natürlich auch die Realitätsnähe der Spiele immer mehr in Richtung Profi-Gerät. Ein Hersteller, der diese Entwicklung 1995 einen Schritt weiter getrieben hat, ist Looking Glass Technologies, der früher bereits an so bekannten Spielen wie Ultima Underworld und System Shock mitgewirkt hat. Die Intention von Flight Unlimited ist rein friedlicher Natur: hier werden keine MiGs abgeschossen oder Flugplätze bombardiert, sondern nur die hohe Kunst des Fliegens gelehrt. Die Auswahl der simulierten Flugzeuge bekräftigt dies noch: mit einem Segelflugzeug oder einer einmotorigen Sportmaschine läßt sich wohl kein ernstzunehmender Schaden anrichten. Dafür, daß auch das Flugverhalten der integrierten Maschinen mit den physikalischen Realitäten konform geht, bürgt schon der Name Sheamus Blackley, der als Leiter des Flight Unlimited-Project über reichlich Flugerfahrung verfügt und auch den wissenschaftlichen Background hat. Seine Gewissenhaftigkeit dem Kunden gegenüber ging sogar so weit, daß er alle maßgeblich am Projekt beteiligten Programmierer zur Teilnahme an einem verwegenen Kunstflug zwang, für den sich einige von ihnen mit spontaner Ausscheidung ihres Frühstücks bedankten.

Physikalisch real

Für Dogfight-Fanatiker, die einen gutes Luftgefecht schätzen, ist Flight Unlimited also nichts - selbst wenn die 3D-Engine noch so reizvoll sein mag. Ganz im Ernst: kein anderes Programm vermag es, Bodenterrain, Himmel und Wolken so realistisch und flüssig darzustellen. Looking Glass bediente sich hierbei nicht der weitverbreiteten Polygon-Technik, sondern verwendete ausschließlich digitalisierte Luftaufnahmen. Auf diese Weise entsteht schon fast ein photorealistischer Effekt, der dem Spieler erstmals den Eindruck vermittelt, wirklichen Boden unter dem Fahrwerk zu haben. Auch in Sachen Geräuschkulisse war man auf größtmögliche Realtätsnähe bedacht: die Soundtechniker mußten mit ihren Mikrophonen ebenfalls Kunstflieger auf ihren Touren begleiten und zeichneten die Motorengeräusche auf, die die Maschinen bei den abenteuerlichsten Stunts von sich gaben. Wie bereits erwähnt, richtet sich Flight Unlimited weniger an das Gros der „typischen" Flugsimulationen-Spieler, sondern an Leute, die sich für das Fliegen im allgemeinen interessieren. Strike Commander-Fans beispielsweise wird das stundenlange, friedliche Hinweggleiten über herrliche Landschaften trotz der perfekten 3D-Engine sicherlich bald langweilen.



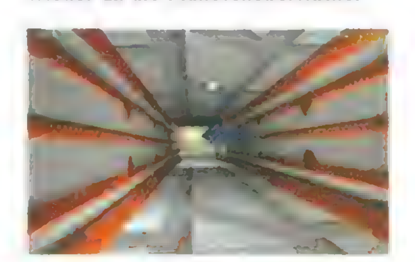
Descent

Nur Fliegen ist schöner - und vor allem ungleich bequemer. Deshalb müssen Sie bei Descent nicht wie üblich zu Fuß durch texture-gemappte Flure schlurfen, sondern Sie sitzen in einem komfortablen Raumgleiter, der sich in jede beliebige Richtung drehen läßt.

Auf diese Weise vollführen Sie Loopings, rotieren um die eigene Achse oder rasen in einem irrsinnigen Tempo durch Tunnels. Ihre Aufgabe ist allerdings weit weniger erbaulich: Sie befinden sich in einer Mine, in der die eingesetzten Arbeitsroboter verrückt spielen. Mittels der mitgebrachten Waffensysteme (Raketen, Laser, Bomben, Torpedos usw.), die Sie von vornherein an Bord führen oder im Lauf der Zeit einsammeln, werden die „Blech-Kumpel" zur Räson gebracht. Die Luke schließt sich hinter Ihnen, und ab diesem Zeitpunkt sind Sie völlig auf sich allein gestellt. Nun sollen Sie nicht nur sämtliche Roboter vernichten, sondern zusätzlich die eingeschlossenen Geiseln befreien und einen Generator zerbröseln, der sich meist an einem gut versteckten Ort befindet. Sobald diese Anlage explodiert, müssen Sie vor Ablauf eines denkbar knapp bemessenen Countdowns unbedingt den rettenden Ausgang finden - andernfalls fliegen Sie mitsamt der Mine in die Luft. Selbstverständlich wurden sämtliche Wände, Gegner und Türen mit Textures überzogen, wobei selbst ein 486 SX noch ausreichend schnelle 3D-Grafik auf den Bildschirm zaubert. Verschlossene Tore können Sie mit farbigen Codekarten öffnen, die Sie allerdings erst einmal finden müssen. Keine leichte Aufgabe, denn die 30 Levels sind wirklich riesig und zudem verwirrend komplex. Die Orientierung erleichtert allerdings eine frei zoom- und drehbare Automapping-Karte, auf der sämtliche bereits erforschten Gegenden eingetragen sind. Bedienen läßt sich das 3D-Vergnügen mit so ziemlich allem, was auf dem Peripherie-Markt erhältlich ist: Tastatur, Maus, Gamepad oder Joystick werden unterstützt, wobei sich im letzteren Fall ein Steuerknüppel mit möglichst vielen frei konfigurierbaren Buttons (z. B. der Wingman Extreme von Logitech) empfiehlt. Derartige Eingabegeräte können im Optionsmenü explizit angewählt werden. Auch nicht unbedingt Standard sind die phänomenalen Soundeffekte, die in Stereo-Qualität aus dem Lautsprecher dröhnen und Sie zum Mittelpunkt des Geschehens machen.

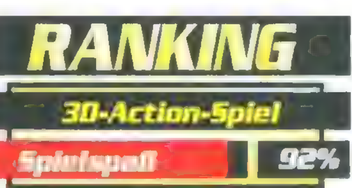
Descent ist im Gegensatz zu vielen seiner Konkurrenten ein wirklich „dreidimensionales" Spiel, das selbst ohne den optional anschließbaren VR-Helm einen unglaublichen 3D-Eindruck vermittelt. So manchem Spieler wird es aufgrund der Rasanz von Descent förmlich den Magen umdrehen. Noch mehr Action versprechen die Multiplayer-Modi, denn Descent eignet sich auch für heiße Duelle per Modem und Nullmodem-Kabel; wegen der mitgelieferten, sauber programmierten Netzwerk-Option hat sich Descent obendrein rasch zu einem der beliebtesten Spiele in den LANs rund um den Globus entwickelt.

Sobald Sie den Endgegner eines Levels in seine Einzelteile zerlegt haben, gelangen Sie durch das „Exit" wieder an die Planetenoberfläche.





Oberstes Gebot bei Descent: nur nicht die Orientierung verlieren - das Raumschiff läßt sich in alle Richtungen bewegen (links); diese bedauernswerten Bergarbeiter müssen aus den stählernen Klauen der manipulierten und durchgeknallten Roboter befreit werden. Erst dann sollten Sie einen Level verlassen (oben).



BIINg!

Sex, Intrigen und Skalpelle

Für: CD-ROM, MS-DOS, Amiga, Amiga AGA

Spielbare MS-DOS DEMO-CD gegen DM 10,- (nur Vorkasse) erhältlich bei:

Selling Points GmbH, Verler Str. 1,
D-33332 Gütersloh und
Verlag Kleinegräber,
Postfach 2144, D-33251 Gütersloh

Als Manager des „Brainworm Memorial" sollten Sie wissen, worauf es in der modernen Medizin heutzutage wirklich ankommt!

- Fachärzte mit einem Golfhandicap unter 50? - Hervorragend geeignet.
- Krankenschwestern mit einer Oberweite von weniger als 100? - Völlig unqualifiziert.

Den Patienten muß schließlich etwas geboten werden. Nur der zufriedene Gast zahlt die gepfefferten Rechnungen mit einem verträumten Lächeln und kommt wieder. Und mit einem gesunden Bankkonto kann man die benötigte medizinische Hardware kaufen, wie den Krankenwagen oder den kompletten OP. Auch der Golfraum müßte mal renoviert werden.



BIING! ist erhältlich im Softwarehandel. Wenn Sie Probleme haben sollten, das Produkt im Handel zu beziehen wenden Sie sich bitte direkt an uns, wir helfen Ihnen gerne weiter.

Verlag Kleinegräber, Blankenhagener Weg 121, D- 33334 Gütersloh.
Telefon 05241/34861, Telefax. 05241/340275



Dark Forces

Allenfalls chronische Pessimisten befürchteten vor der Veröffentlichung von Dark Forces, daß LucasArts die Star Wars-Lizenz für ein billiges Plagiat der enorm populären 3D-Actionspiele von id-Software verbrät. Denn herausgekommen ist letztendlich eines der meistgekauften und sicherlich auch besten PC-Spiele des Jahres 1995.

In der Rolle des Ex-Imperialisten Kyle Katarn, der zur Seite der Rebellen übergelaufen ist, bewältigen Sie 14 Missionen an den bekannten Schauplätzen der Krieg der Sterne-Trilogie und „besuchen" dabei u. a. Minen- und Fertigungsanlagen. Einige Einsätze finden gar an Bord der berüchtigten Sternenzerstörer statt. Im Kampf gegen Darth Vader und den durchtriebenen General Mohc versuchen Sie zu verhindern, daß eine neue, unbezwingbare Cyborgklasse fertiggestellt wird, die das Ende der Rebellion bedeuten würde.

Zu Beginn eines Auftrags bekommen Sie von Mitstreiterin Jan ein detailliertes Briefing; dabei werden Sie mit Herausforderungen konfrontiert, die weit über das übliche „Schieß-auf-alles-was-sich-bewegt"-Strickmuster hinausgehen. Grundsätzlich sollten Sie so wenig Aufmerksamkeit wie möglich erzeugen, um nicht ganze Bataillone an Stormtroopers in Alarmbereitschaft zu versetzen. Daß Sie trotz größter Vorsicht entdeckt wurden, kündigt sich oft mit Sprachausgabe à la „Sie verletzen imperiale Gesetze!" an. An Waffen stehen je nach Mission die blanken Fäuste, Betäubungs-Phaser, Lasergewehre, Fusioncutter, Granatenwerfer, Minen und vier weitere Waffen zur Verfügung, die Sie auf Tastendruck anwählen. An Gegnern begegnen einem u. a. imperiale Truppen, die wildschweinähnlichen Wachen von Jabba the Jutt, dessen Krell-Drache und ein Abwassermonster, wie es Luke Skywalker im ersten Star Wars-Streifen zu schaffen machte. Andere filmbekannte Charaktere entdeckt man leider nicht.

In speziellen Situationen helfen Ihnen Eiskrallen zur Bewältigung von spiegelglatten Ebenen, Infrarotgeräte ermöglichen die Orientierung in zappendusteren Räumen und Atemmasken schützen vor hinterhältigen Gasfallen. Zusätzlich zu den üblichen Fähigkeiten, die in 3D-Actionspielen angeboten werden, können Sie schleichen, springen, nach oben und unten blicken, rennen und kriechen. Zum Teil hangeln Sie sich zentimeterweise an einem schmalen Vorsprung entlang - ein Fehltritt, und Kyle stürzt in die Tiefe.

Da der Spielstand ausschließlich nach erfolgreich abgeschlossenen Missionen gespeichert wird, brauchen Sie schon sehr viel Zeit und Geduld, um in teilweise mehrstündiger „Arbeit" die voluminösen Level zu erforschen.

Daß Dark Forces auf den Star Wars-Filmen basiert, merkt man an zahlreichen Stellen im Spiel. In diesem Bild sehen Sie das Kanalisationsmonster, das im ersten Teil bei der Befreiung Prinzessin Leias zu sehen ist. Aber auch grafisch kann Dark Forces durch viele abwechslungsreiche Level überzeugen (rechts).



Neben der außergewöhnlich guten 3D-Grafik samt der detailreichen Texture Mapping-Elemente fallen die Original Filmmusik von John Williams und die authentischen Soundeffekte (Lasersalven, elektrische Schiebetüren usw.) positiv auf. Anlaß zu kleinkarierter Kritik geben lediglich die nicht unbedingt atemberaubenden Zwischensequenzen.



Vorsicht!
Hochinformativ.



Zockerregel 15: Es durchfährt den Zocker wie ein Blitz - hat er PCG mit den Hits für alle Bits

PC GAMES - alle brandaktuellen Neuigkeiten rund um die Spielemaschine Nr.1 . + + + JETZT MIT CD-ROM + + + Kompetente Reportagen und Berichte aus der Szene + + + Mit Hardwareteil + + +

Wieder mit Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

Das PC-Spiele-magazin mit CD-ROM

Für sensationelle

DM 9,90

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Ecstatica



Die unangenehm hohe Zahl dieser „untoten" Skelette wird Sie eine Weile beschäftigen: Kräftig austeilen und wenig einstecken - so lautet die Devise.



Horch, was kommt von draußen rein: Sobald unser Held die Tür einschlägt, erwartet ihn ein Rudel dieser plüschigen, aber recht rabiaten Kerlchen.

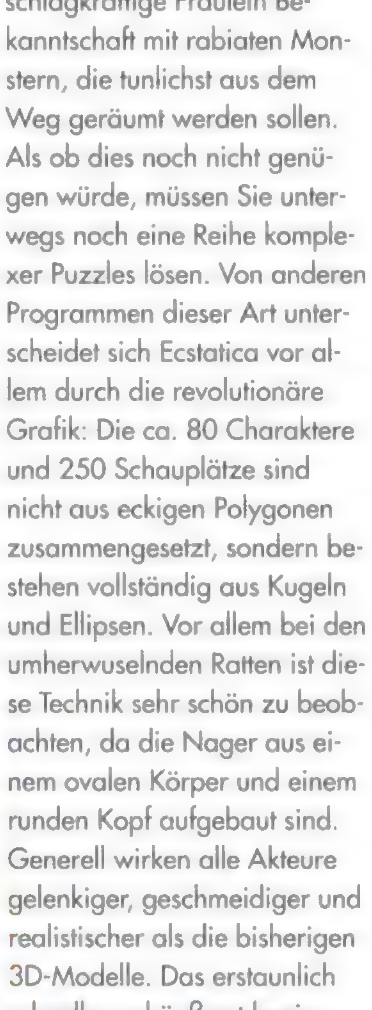
Ecstatica ist ein sogenanntes 3D-Action-Adventure und gehört deshalb in die gleiche Kategorie wie die Alone in the Dark-Serie von Infogrames. Man steuert eine anonyme weibliche oder männliche Spielfigur durch eine dreidimensionale Umgebung (in diesem Fall die Geisterstadt Tirich irgendwo im Norden Europas), wobei sich der Blickwinkel stets nach einigen Schritten automatisch anpaßt. Des öfteren macht der helden-

Je nach Position der Spielfigur wechselt der Blickwinkel der imaginären Kamera.









hafte Jüngling bzw. das schlagkräftige Fräulein Bekanntschaft mit rabiaten Monstern, die tunlichst aus dem Weg geräumt werden sollen. Als ob dies noch nicht genügen würde, müssen Sie unterwegs noch eine Reihe komplexer Puzzles lösen. Von anderen Programmen dieser Art unterscheidet sich Ecstatica vor allem durch die revolutionäre Grafik: Die ca. 80 Charaktere und 250 Schauplätze sind nicht aus eckigen Polygonen zusammengesetzt, sondern bestehen vollständig aus Kugeln und Ellipsen. Vor allem bei den umherwuselnden Ratten ist diese Technik sehr schön zu beobachten, da die Nager aus einem ovalen Körper und einem runden Kopf aufgebaut sind. Generell wirken alle Akteure gelenkiger, geschmeidiger und realistischer als die bisherigen 3D-Modelle. Das erstaunlich schnelle und äußerst beeindruckende System wurde von C64-Veteran Andrew Spencer, dem Programmierer des Kultspiels International Soccer, in jahrelanger Programmierarbeit entwickelt. Trotz der umfangreichen Animationen genügt bereits ein 486 SX-25, um Ecstatica spielen zu können. Anfangs wehren Sie sich noch mit den blanken Fäusten gegen die Angreifer (Riesenspinne, Stier, kleine Goblins, Skelette usw.), bevor Sie an einem versteckten Ort ein Schwert finden. Zwar wird die Figur wie das vermeintliche Vorbild ausschließlich mit den Cursortasten gehandhabt; im Gegensatz zu den Infogrames-Abenteurern müssen Sie sich aber nicht mit unübersichtlichen Perspektiven herumärgern. Ecstatica hört sich nicht nur an wie eine Droge, es wirkt auch so. Das hat zur Folge, daß man es vergleichsweise schnell durchspielen kann - manche schaffen es problemlos in vier bis fünf Stunden, andere werden dazu einige Tage benötigen. Die Komplexität eines Alone in the Dark 3 wird jedoch schmerzlich vermißt. Wenn Sie Gewalt auf dem Bildschirm ablehnen, ist das Thema Ecstatica ohnehin für Sie gestorben. Bei keinem anderen legal verfügbaren Spiel werden Mord und Totschlag mit so viel Liebe zum Detail zelebriert wie in diesem Programm. Was auf den ersten Blick geschmacklos und gewaltverherrlichend wirkt, entpuppt sich bald als Humor der schwärzesten Sorte. Zu den „Highlights" gehören Mönche, die in einer eingestürzten Kirche an einem Strang von der Decke baumeln, röchelnde Mädchen, die von einem stählernen Pfahl durchbohrt auf einem Tisch liegen und natürlich die kleineren und größeren Auseinandersetzungen mit diversen Monstern, bei denen der Held schon mal den einen oder anderen Genickbruch erleidet.



Kräftige Farben und die einzigartigen rundlichen Formen aller Objekte sind unverwechselbare Kennzeichen von Ecstatica.





5th Fleet





Ein Hardcore-Strategiespiel mit Lücken in Grafik und Sound.

Als Befehlshaber einer amerikanischen Flotte stehen dem Spieler vier verschiedene Einheitentypen zur Verfügung: U-Boote, Bodentruppen, Schiffe und Flugzeuge. Gezogen wird genretypisch rundenweise. Der Gag an der Sache ist, daß beide Spieler (ob Computer oder menschlicher Mitspieler) ihre Befehle für jeden Typ nacheinander abgeben, so daß ein Zug wiederum in sechs verschiedene Phasen unterteilt wird. Leider entpuppt sich die Steuerung als nicht gerade benutzerfreundlch. Man muß sich ständig durch unübersichtliche Menüs arbeiten, um ab und zu festzustellen, daß die geplante Aktion aus dem einen oder anderen Grund nicht realisierbar ist. In puncto Grafik und Sound hinkt 5th Fleet außerdem circa zwei Jahre hinter dem heutigen Standard her. Im Vergleich zum Referenzspiel Panzer General ist das Spiel deshalb bestenfalls als zweitklassig zu bezeichnen.

RANKING
Strategiespiel
Spielspaß 50%

A4 Network$



Für Manager: A4 Network$ fordert den Spieler jede Sekunde!



Wirtschaftsmogul Dwight Owen Barnes ist ein krankes Hirn. Er spielt einen Unfall mit Todesfolge vor, um einige seiner potentiellen Nachfolger analysieren zu können. Als aufstrebender Jung-Manager bekommen Sie die einmalige Chance, anhand einer Computersimulation den mächtigen A4-Konzern lenken zu dürfen. Bestehen Sie diese Bewährungsprobe, so dürfen Sie in das „Big Business" einsteigen. A4 Network$ stellt sich schnell als eine Mischung aus SimCity 2000, Transport Tycoon und einer gewöhnlichen Wirtschaftssimulation heraus. Der unverschämt hohe Schwierigkeitsgrad und das teilweise recht unfaire Verhalten des Computergegners vermiesen jedem Durchschnittsspieler jedoch schnell die Lust auf mehr. Trotz der stimmungsvollen FOCUS-Titelbilder und der n-TV-Einblendungen kann A4 Network$ nicht am Thron der Genre-Referenz SimCity 2000 wackeln.



Aces of the Deep





Das actiongeladene Spiel orientiert sich exakt an der Historie.

U-Boot-Simulationen bieten seit 688-Attack-Sub eine ganz eigene Atmosphäre. Während Flugzeugpiloten draufgängerisch den offenen Kampf suchen müssen, versteckt sich das U-Boot in den dunklen Tiefen des Meeres und wartet geduldig auf eine gute Schußposition, um seine Torpedos abzufeuern. Lediglich Fahrfehler des Kommandanten verraten die Position des Bootes, energische Angriffe von Schiffen, Flugzeugen und anderen U-Booten sind stets die Folge. Dynamix hat die physikalischen und strategischen Besonderheiten der U-Boot-Kriege in eine packende Simulation verpackt, die Handlung in die wahren Begebenheiten des Zweiten Weltkrieges eingepaßt und sogar die Charakterzüge der echten Kommandanten mit einfließen lassen. Herausgekommen ist - trotz aller notwendigen Strategie - eine sehr fesselnde und kurzweilige Simulation, die auch Flugsimulatorfans begeistern kann.



Across the Rhine





Die Vogelperspektive garantiert optimalen Überblick.

Das Ende des Zweiten Weltkriegs jährte sich im Mai 1995 zum 50. Mal. Grund genug für MicroProse, sich noch einmal mit jenen Vorkommnissen an der Westfront auseinanderzusetzen, die den militärischen Zusammenbruch des Dritten Reichs endgültig besiegelten. Nach gründlicher Recherche gingen die Programmierer daran, ein SVGA-Strategiespiel in Szene zu setzen, bei dem Sie wahlweise die Führung der Alliierten oder der Deutschen übernehmen dürfen. Anschließend wählen Sie das Szenario und kommandieren Ihre Panzerdivisionen rundenweise von einem Ort zum nächsten. Mit dem kinderleicht zu bedienenden Missionbuilder kreieren Sie sich Ihre eigenen Missionen und können selbst Details wie etwaige Minenfelder beliebig mit anderen Elementen kombinieren. Zusätzliche Pluspunkte sind die hervorragenden Grafiken und die ultrarealistischen Soundeffekte.



Action Soccer





Die tolle Fußball-Simulation von Ubi-Soft.

Bis zum Erscheinen von Action Soccer galt FIFA Soccer von Electronic Arts als das Referenzspiel unter den Fußball-Simulationen. Trotzdem war es ein leichtes für das französische Produkt, den Konkurrenten vom Thron zu schubsen. Action Soccer überzeugt durch seine hervorragende Spielbarkeit, unzählige Kombinationsmöglichkeiten und seine elegante Steuerung. Vor allem die Grafik mit ihren spektakulären Spieleranimationen (Flugkopfball, Fallrückzieher und Volleyschuß usw.) sucht bis heute noch ernstzunehmende Konkurrenz. Desweiteren glänzt das Spiel durch deutsche Sprachausgabe, eine realistische Soundkulisse mit Stadiongeräuschen und einen Multiplayermodus für maximal 16 Spieler.

RANKING
Sportspiel
Spielspaß 91%

Aladdin





Ein Jump & Run-Märchen aus 1001 Nacht!

Viele halten es nach wie vor für die witzigste und spielbarste Platt-form-Hopserei aller Zeiten: Nach dem Riesenerfolg auf diversen Videospiel-Systemen schickt Virgin den „Orient-Expreß" aus dem gleichnamigen Disney-Zeichentrickfilm seit neuestem über VGA-Bildschirme - und zwar bildschirmfüllend in 256 leuchtenden Farben. Gesteuert wird der Teufelskerl mittels Tastatur oder Joystick, wobei das Bild in alle Richtungen sanft und ohne das geringste Ruckeln scrollt. Aberwitzige Gags, ulkige Animationen, ein Soundtrack, der sofort ins Ohr geht, ein abwechslungsreiches Leveldesign, Bonus-Episoden und eine Ladung lukrativer Extras sind nur einige der guten Zutaten, mit denen das Jump & Run ausgestattet wurde. Der Schwierigkeitsgrad ist vergleichsweise hoch angesetzt, so daß Aladdin eine willkommene Herausforderung für Jump & Run-Fans darstellt.



Alex Dampier Hockey Pro





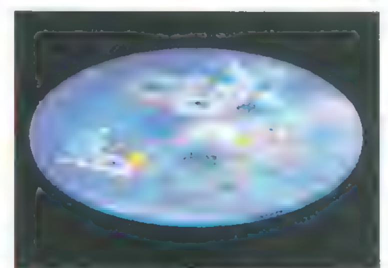
Eine Simulation mit Englands bestem Hockey-Spieler.

Die Eishockey-Simulation mit dem ungewöhnlichen Namen beschäftigt sich zur Abwechslung einmal nicht mit den Sportler-Größen der NHL, sondern mit der britischen Eishockey-Liga. Die mit viel Sorgfalt animierten Spieler, das wunderbar weiche Scrolling während des Spiels und die gute Übersichtlichkeit auf dem Spielfeld machen das Programm zwar noch nicht zu einem NHL Hockey-Killer, aber dennoch zu einem guten Ausweich-Spiel für das Referenz-Produkt des Genres. In der CD-ROM-Version meldet sich ein Kommentator vor, während und nach den Matches zu Wort und kommentiert den Spielverlauf anhand einiger Videoeinspielungen und Standard-Floskeln. Das Scrolling und die Animationen laufen ab einem 486er mit 50 MHz bereits ausreichend schnell ab - ein guter Tip also für Spieler, die noch keinen Pentium haben, aber auf der Suche nach einem actiongeladenen Spiel sind.



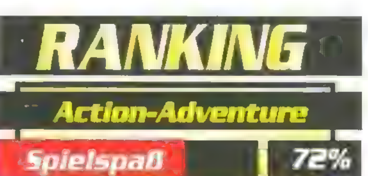
Alien Logic





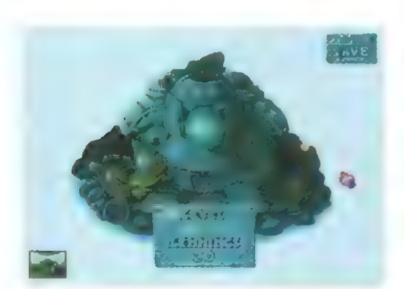
Auf der Welt Jorune will das Überleben gelernt sein.

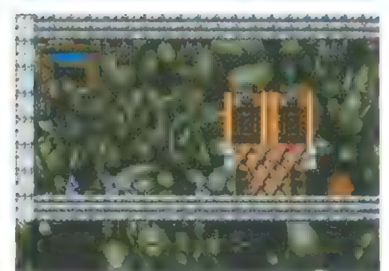
Für ihr erstes Action-Adventure hat SSI gleich ein altbekanntes und erfolgversprechendes Hintergrundszenario gewählt. Die Welt Jorune wurde von einem gigantischen Krieg zerstört. Doch den wenigen Überlebenden stehen noch etliche Kämpfe bevor, die nur mit Isho, der geheimnisvollen Magie Jorunes bestanden werden können. So steuert man seine kleine Heldengruppe aus der Vogelperspektive über die riesige Landkarte. Städte, Ruinen, besondere Orte und Monster werden durch Icons symbolisiert. Sobald man auf eine solche Location trifft, wird der Bildschirm in die Seitenansicht umgeblendet. Hier lassen sich dann Gegenstände aufsammeln, Geräte bedienen und Monster bekämpfen. Alien Logic - Sky Realms of Jorune ist zwar in SVGA, aber der Bildausschnitt ist schon fast enttäuschend klein. Die Hintergrundmelodien sind ganz gut und abwechslungsreich gelungen, was man von den Soundeffekten nicht behaupten kann.





World of Lemmings





Aller guten Lemmings sind drei.

Um exakt vier Pixel sind die kleinen Umsatz- und Sympathieträger von Psygnosis seit dem zweiten Teil gewachsen: Im Gegenzug wurde die Anzahl der Levels um 25 % gesenkt (nunmehr erwarten Sie nicht weniger als 90 Etappen), und die kleinen Biester beherrschen nur noch wenige Fähigkeiten (z. B. Blocken, Laufen, Benutzen). Das war gegenüber dem überladen wirkenden Lemmings 2 auch bitter nötig, denn Folge 3 spielt sich nun wesentlich angenehmer. Die blau-grünen Dumpfbacken trotten wie gewohnt durch eine 320 x 200-Pixelwelt, die in jede beliebige Richtung gescrollt werden kann. Per Mausklick erteilen Sie Befehle, damit einzelne Exemplare ihre Artgenossen vor dem todsicheren Exitus retten. Ein fröhlicher Soundtrack und niedliche Effekte begleiten Sie bei diesem Strategiespiel, das trotz leichter Ermüdungserscheinungen nichts von seiner Originalität eingebüßt hat.

RANKING
Denkspiel
Spielspaß 82%

Alone in the Dark 3



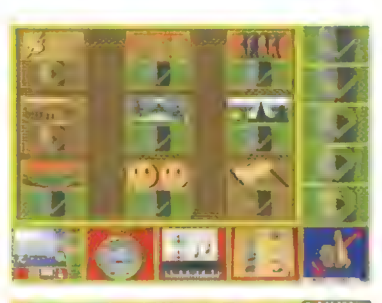


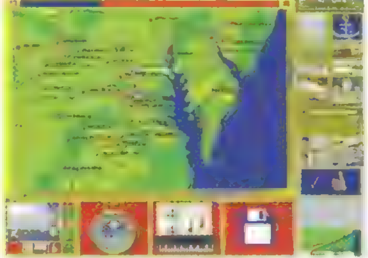
Geisterspuk zum Dritten, diesmal im Wilden Westen.

Edward Carnby, der bereits erprobte Detektiv und Abenteurer, erlebt die dritte große Überraschung. Aufgrund eines Anrufs begibt er sich in die Filmstadt Slaughter Gulch, die jedem hartgesottenen Italo-Western als Kulisse trefflich dienen würde. Dort muß Carnby feststellen, daß die ehemaligen Schauspieler alles andere als nette Zeitgenossen sind. Als Story dienen dabei bekannte Wild West-Klischees, vom Duell über Selbstschußanlagen bis hin zum Indianerschamanen wurde an alles gedacht. Die Softwareschmiede Infogrames hat immer ein offenes Ohr für ihr Publikum. Mankos der ersten beiden Teile wurden entfernt, sodaß die Langzeitmotivation nicht zu kurz kommt, der Schwierigkeitsgrad wurde einstellbar und allgemein richtig gewählt. Ansonsten hat sich nicht viel geändert, nur der Hintergrundmusik fehlt es an Abwechslung, was durch die deutsche Sprachausgabe teilweise wettgemacht wird.

RANKING
Action-Adventure
Spielspaß 85%

Amerika 1861-1865



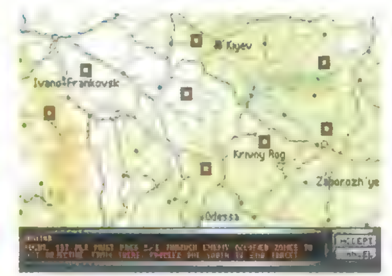


Strategiespiel um den Amerikanischen Bürgerkrieg.

Der Amerikanische Bürgerkrieg mußte schon für so manches Computerspiel herhalten. Bei diesem Vertreter des Genres ist Strategie pur - ohne actionreiche Kampfeinlagen und ähnliches - angesagt. In dieser geschichtlich sehr pingelig recherchierten Simulation gilt es, neben dem eigentlichen Kampfgeschehen, zunächst Armeen aufzustellen, laufend Proviant heranzuschaffen und seinen Truppen auch wichtige Verschnaufpausen zu gönnen. Puristen bekommen hier alles, was man sich als Strategieliebhaber wünschen kann. Neben dem hohen Grad an spielerisch vermitteltem Wissen über die amerikanische Geschichte besticht vor allem eine gut durchdachte Zwei-Spieler-Option und die zahlreichen verschiedenen Schwierigkeitsgrade, die auch Einsteigern ein Chance lassen, in das Genre einzusteigen. Die abwechslungsreiche Hintergrundmusik hebt den Unterhaltungswert zusätzlich.

RANKING
Strategiespiel
Spielspaß 82%

Armored Fist

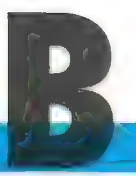




Das anspruchsvolle Actionspiel leidet stark unter der Grafik.

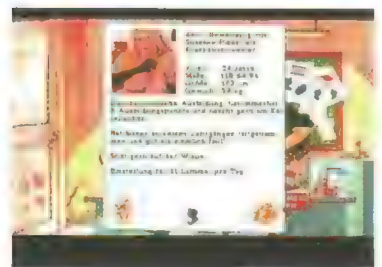
Daß sich die sagenhafte Voxelspace-Grafiktechnik von NovaLogic nur für Hubschraubersimulationen eignet, zeigt sich mit der Panzersimulation Armored Fist. Die Grafikdarstellung ist schnell und flüssig, keinesfalls aber realistisch oder gar schön. Die Stärken des Spiels liegen daher in der gut eingefangenen Stimmung, den sehr anspruchsvollen Missionen und dem angenehm hohen Actionanteil. Bis zu sechzehn Panzer, eingeteilt in Vierergruppen, hat der Spieler gleichzeitig zu steuern, ein leistungsfähiges Interface hilft ihm mit Wegpunkten und Direktzugriff auf die Panzer dabei. Die recht einfach zu bedienende Simulation führt den Spieler langsam in immer schwierigere Missionen, so daß der Spielspaß für Anfänger und für Simulationsprofis auf viele Wochen hin gesichert sein dürfte. Reine Actionfans kommen dabei allerdings nicht auf Ihre Kosten, kaum eine Mission ist durch wildes Ballern zu gewinnen.

RANKING
Simulation
Spielspaß 82%



Biing





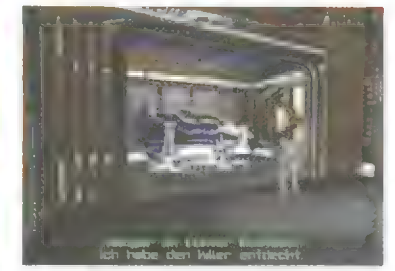
Erotisch-satirisches Spiel nimmt Gesundheitswesen auf die Schippe.

Sie übernehmen die Rolle des Geschäftsführers einer gut ausgestatteten Privatklinik und verfügen von vornherein über eine Verwaltung samt Personalbüro; zudem pflegen Sie regelmäßig den Kontakt zum Immobilienmakler. Mit dem Startkapital mietet man sich entsprechende Räumlichkeiten, richtet eine Blut- und Organspende-Bank ein und verschafft sich gutaussehendes weibliches Pflegepersonal. Für eine Wirtschaftssimulation äußerst untypisch, wird bei Biing jede Menge (gezeichnete) Haut gezeigt, und das sogar noch aufreizend animiert. Die anfangs etwas umständlich anmutende Benutzeroberfläche zeigt im Dauereinsatz ihre Stärken: Blitzschnell kann man die Räume wechseln und die chaotische Betriebsabläufe koordinieren. Die frech-frivole Mischung zwischen Fleischbeschau und WiSim inklusive jeder Menge Obszöitäten, Anspielungen und pikannten Bildchen macht nicht nur erklärten Machos Spaß.

RANKING
Wirtschaftsimulation
Spielspaß 87%

Bioforge





Action-Adventure von den Wing Commander-Machern.

Stellen Sie sich vor, Sie wachen auf und irgendein psychopathischer Chirurg hat fast Ihren gesamten Körper durch kybernetische Implantate ersetzt. Wenn der Ort dieses grausigen Geschehens auch noch der Mond Daedalus ist, und Sie eingesperrt in einer Gefängniszelle sitzen, ist die Misere für Sie komplett. Das Spiel erlebt man aus den verschiedensten Kameraperspektiven - die eigene Spielfigur ist dabei meistens gut sichtbar. In Alone in the Dark-Manier durchquert man verschiedene Räume, sammelt nützliche Gegenstände und versucht zu entkommen. Eigentlich hätte man bei den enormen Hardware-Anforderungen (mind 486/66 VLB), die Bioforge stellt, eine etwas detaillierter Grafikdarstellung in SuperVGA erwarten können, aber von Origin ist man schließlich nichts anderes gewöhnt. Werden die Puzzles noch die Action-Einlagen heben Bioforge vom Feld der Konkurrenten wie Alone in the Dark 3 oder Ecstatica ab.

RANKING
Action-Adventure
Spielspaß 77%

Black Hawk



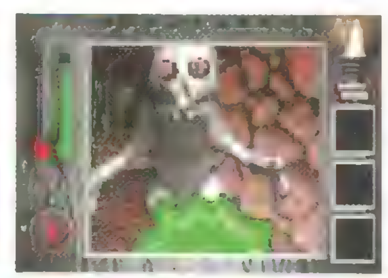


Das lieblose Leveldesign ist die einzige Schwäche von Black Hawk.

Wer Titel wie Flashback oder Another World kennt, braucht eigentlich nicht weiterlesen: Das spielerisch und inhaltlich sehr ähnliche Black Hawk unterscheidet sich von seinen Vorbildern nur durch die düstere und eintönige Grafik. Der Spieler steuert eine gut animierte Spielfigur durch recht große und kompliziert aufgebaute Fantasywelten, wo er von allerlei Monstern und Fallen bedroht wird. Anfangs ist nur dumpfes Schießen gefragt, mit jedem Level steigt aber die Anzahl der Adventureelemente. So müssen Geheimgänge gefunden werden, diverse Schalter umgelegt werden und vieles mehr - genau wie auch bei den Vorbildern von Amazing Studios. Trotzdem ist das Spiel kein langweiliges Plagiat, obwohl die Grafik und Klangausgabe recht monoton ist, macht Black Hawk dank guter Steuerung und interessanter Level bis zum Ende (mehr als zwei Wochen sollte man dafür keineswegs rechnen) sehr viel Spaß.

RANKING
Jump & Run
Spielspaß 79%

Bloodwings





Obwohl die Monster gerendert wurden, wirken sie nicht ansprechend.

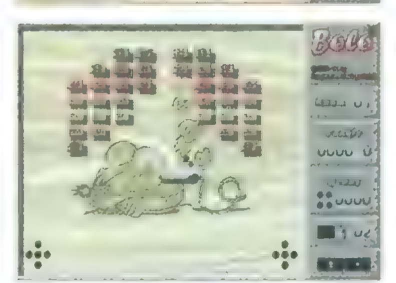
Den Untertitel „Pumpkinhead`s Revenge" tägt Bloodwings zurecht. Freunde von Spielen wie System Shock oder Dark Forces werden dieses 3D-Action-Adventure wahrscheinlich schnell als schlechten Halloween-Scherz enttarnen. Dabei läßt die passable Hintergrundstory noch nicht einmal auf den äußerst mittelmäßigen Spielverlauf schließen. Eine Horde Halbstarker öffnet das Grab des hundsgemeinen Poltergeists Pumpkinhead, der daraufhin nichts Besseres zu tun hat, als die Welt in Furcht und Schrecken zu versetzen. Ausgestattet mit einem Zauberstab schleichen Sie nun durch zäh scrollende Dungeons und machen Jagd auf Dämonen, Skelette und andere Schattenwesen. Die Qualität der Grafik hält sich ebenfalls in Grenzen, denn die zahlreichen Monster machen nicht gerade einen furchteinflößenden Eindruck, auch wenn Sie diesmal gerendert wurden.





Bolo





Ein Arkanoid-Clone mit zahlreichen Innovationen.

Die Idee hinter Bolo ist nicht gerade neu: Mit der Maus wird ein Schläger über den Bildschirm gezogen, mit dem eine Kugel gegen über 50 verschiedene Arten von Steinen geschlagen werden kann. Im Gegensatz zum Vorbild Arkanoid kann der Schläger frei über die gesamte Spielfläche bewegt werden, und die Kugel gehorcht streng den unterschiedlichsten physikalischen Gesetzen. Mal wird sie von der Schwerkraft nach unten gezogen, mal kreist sie in einer Umlaufbahn um einen bestimmten Stein oder bewegt sich wie einst in Arkanoid in voller Schwerelosigkeit. Das Gameplay kommt dabei wirklich nicht zu kurz, denn Bolo wird niemals unfair oder unberechenbar. Wem Oxyd Magnum gefallen hat, der wird sicherlich auch Bolo sofort in sein Herz schließen. Die insgesamt 50 Level überzeugen durch übersichtlichen Aufbau und können für viele Stunden an den Bildschirm fesseln.

RANKING
Denkspiel
Spielspaß 82%

Brett Hull Hockey 95



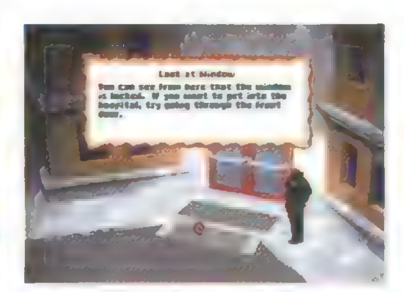


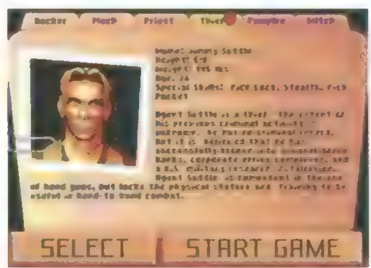
Der „Blues Brother" gibt sich die Ehre.

Der Top-Scorer der NHL-Truppe St. Louis Blues gibt sich als Gallionsfigur für diese Eishockeysimulation her. Im Gegensatz zu den SVGA-Statistiken und -Menüs wird bei den eigentlichen Matches „nur" VGA-Grafik geboten; das ausschnittsweise scrollende Spielfeld sehen Sie dabei von schräg oben. Wer die nötige Zeit und eine gesunde Portion Ehrgeiz mitbringt, darf eine komplette Saison (84 Spiele!) in Angriff nehmen oder sich alternativ auf die Play Offs beschränken. Tiefschürfende Statistiken und die Sprachausgabe-Kommentare von Reporter-Legende Al Michaels können nicht darüber hinwegtäuschen, daß Brett Hull Hockey 95 gegenüber dem Klassenprimus NHL Hockey 95 von EA die Dynamik und Spielbarkeit fehlt, die eine hochklassige Simulation des schnellsten Mannschaftssports der Welt auszeichnen. Gründe sind u. a. die nicht gerade präzise Steuerung und das unattraktive Drumherum.



Bureau 13





Gametek sorgt für nachhaltiges Stirnrunzeln.

Freie Auswahl: Aus sechs grundverschiedenen Charakteren (Vampir, Okkultist, Dieb, Hacker, Zauberin, Roboterdame) stellen Sie sich ein Duo zusammen, das im Auftrag des Bureau 13 herausfinden soll, warum einer der Agenten ein gescheitertes Attentat auf den Sheriff von Stratusberg verübt hat. Unter strengster Geheimhaltung klicken Sie die beiden durch eine vollständig gerenderte SVGA-Umgebung, veranstalten mit anderen Personen ein Schwätzchen und sammeln fleißig Gegenstände ein. Dabei müssen Sie die Fähigkeiten der Team-Mitglieder möglichst geschickt kombinieren, um die halbwegs intelligenten Rätseln zu lösen. Den humorlosen Dialogen, peinlichen Logikfehler und den graphischen Mängel steht lediglich die tolle CD-Musik auf der Haben-Seite gegenüber. Auch das Handling hätte man intuitiver gestalten können.



Burning Steel 3





Detailreicher Nachschub für Seekriegs-Fanatiker.

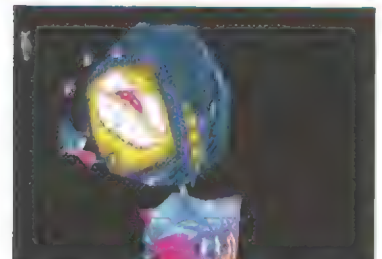
Burning Steel geht jetzt bereits in die dritte Runde: als Schauplatz für den vorerst letzten Teil hat SSI diesmal den Pazifik gewählt. Neuerungen sind unter anderem ein schickes SVGA-Outfit, ein größeres Einsatzgebiet und die Einbindung tatsächlich aller im Pazifik-Krieg eingesetzten Einheiten - beispielsweise des Super-Flugzeugträgers Shiano oder des leichten Torpedokreuzers Oi der japanischen Flotte. In puncto Optionsvielfalt kann Burning Steel 3 problemlos mit dem momentanen Referenzprogramm im Bereich der Seekriegsspiele, Harpoon 2, mithalten. Der Spieler kann beispielsweise selber festlegen, ob er die Verbände auf Flottenebene oder lieber auf Schiffsebene steuern möchte. Eine große Anzahl von neuen Einsatzgebieten, ein Generator für Zufallsschlachten und ein komplexer Szenario-Editor geben dem Besitzer einer Vorgängerversion genügend Gründe, noch einmal bei Teil 3 zuzuschlagen.





Commander Blood





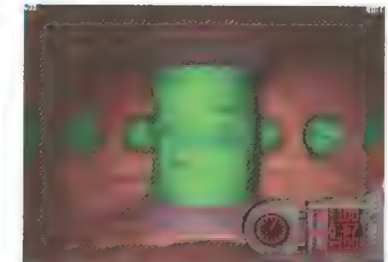
Muppet Show im Weltall oder Star Control in Schlecht.

Der letzte Wunsch des uralten Aliens Bob Morlock muß erfüllt werden. Nur einmal in seinem nicht mehr allzu langen Leben möchte er den „Big Bang", also den Urknall sehen. Wie das gehen soll? Keine Ahnung. Als optimistischer Pilot mit einem „Nichts ist unmöglich" auf den Lippen steigt man also in sein Raumschiff und besucht die großen Weisen des Universums. In einem undurchschaubaren Multiple Choice-System werden die Aliens ausgefragt. So nach und nach sammelt man Gerüchte und Informationen über die Entstehung der Galaxien. Für langweilige Abwechslung ist dabei zur Genüge gesorgt. Ihr Roboter Honk brabbelt hin und wieder dazwischen, man kann nach Hause telefonieren und kleinere Geschicklichkeitsspiele unterbrechen auf unangenehme Art den sonst so apathischen Spielfluß. Dabei wurde so ziemlich jedes bekannte SF-Material auf übelste Art verbraten. Grafik und Sound sind bestenfalls durchschnittlich.

RANKING
Adventure
Spielspaß 39%

Creature Shock



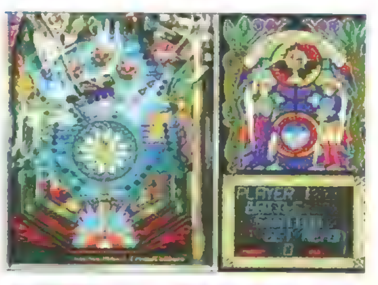


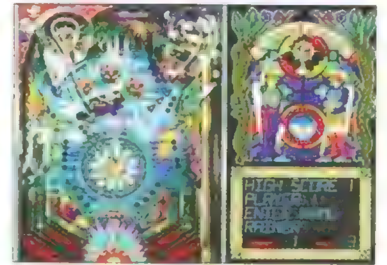
Fehlende Bewegungsfreiheit wird durch viel Action kompensiert.

Das mit Abstand anspruchsvollste und zugleich auch ekligste Shoot´em up mit vorberechneten Bewegungen kommt von Virgin Games. Die Aufgabe des Spieles ist es, ein Raumschiff zu finden, das auf einem Jupitermond verschollen ist. Des Rätsels Lösung ist ganz einfach: zahlreiche ekelerregende Monster halten sich in dem Mond versteckt und greifen sich mit ihren glitschigen Tentakeln alles, was in ihre Nähe kommt. Diese Monster muß nun der Spieler bekämpfen, wobei nur das Zielen völlig frei möglich ist, die Bewegungen erfolgen immer nur schrittweise auf festen Pfaden. Die Grafik wirkt auf den ersten Blick spektakulär, jedoch wiederholt sie sich alle paar Schritte, so daß man schnell die Orientierung verliert. Auch die Bewegungen der Gegner verlaufen stets nach dem gleichen Muster - Langeweile macht sich nur dank der fünf äußerst schwierigen, teils sogar unfairen Level nicht breit.

RANKING
Arcade-Action
Spielspaß 90%

Crystal Caliburn





Ein Flipper in Slow Motion, ich geb´ mir die Kugel.

Warum sich in eine zwielichtige Spielhalle begeben, um dem Flippervergnügen zu frönen, wenn es doch der Computer bequem und dazu noch preiswerter auch tut? Nach Crytal Caliburn fallen einem schlagartig ein paar hundert Gründe dafür ein. Aber es gibt natürlich auch Gutes zu berichten. Das Rollverhalten der Kugeln kann man durchaus als realistisch bezeichnen, selbst wenn man derer drei gleichzeitig mit den Flippern drangsaliert. Mit zwei Rampen, einigen Ballfallen und den üblichen Bumpern präsentiert sich der Tisch als durchschnittlich abwechslungsreich. Leider bewegt sich die Silberkugel doch etwas zu schleichend, um dabei ins Schwitzen zu kommen, muß man den Computer schon in die Sauna verfrachten. Eine höhere Auflösung als 640x480 ist zwar möglich, führt jedoch nur zur Verkleinerung des Bildausschnitts. Nebenbei bemerkt erhält man bei vergleichbaren Produkten mehr als nur einen Tisch zur Auswahl.



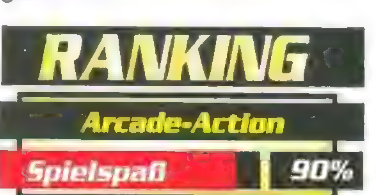
Cyberia





Atemberaubende Render-Orgien - eiskalt serviert!

Um eine zufällig entdeckte Superwaffe entbrennt ein mörderischer Wettstreit zwischen zwei Gruppierungen, die in ferner Zukunft um die Weltherrschaft buhlen. In diesem besseren Vertreter der trendigen „Interactive Movies" übernehmen Sie die Rolle von Held Zak, lösen Puzzles in Adventure-Manier und dürfen sich zwischendurch bei launigen Arcade Action-Einlagen „erholen". Gerenderte Cut-Scenes von überdurchschnittlich guter Qualität, eine präzise Maus- und Tastatur-Steuerung und die einheizende Musik von Sound-Guru Thomas Dolby lassen die Herzen der Spieler trotz des eisigen Szenarios dahinschmelzen. Insgesamt wird ein fortgeschrittener Spieler zehn Stunden auf höchstem technischen und inhaltlichen Niveau unterhalten. Zusätzliche Pluspunkte sind die eingedeutschte Sprachausgabe, drei Schwierigkeitsgrade und eine Auto-Save-Option für weitgehend frustfreies Vergnügen.





Cyberwar





Schicke Grafiken allein machen noch kein gutes Spiel.

Sales Curve Interactive versucht sich nach der Pleite mit dem verunglückten Lawnmower Man erneut an einem „Interactive Movie". Im Falle von Cyberwar benötigte der Hersteller dazu vier CD-ROMs, wobei eine Scheibe für die musikalischen Einfälle eines Steve Hillage reserviert ist. Natürlich haben die Grafiker auch diesmal wie die Weltmeister gerendert - herausgekommen ist ein optisch nicht zu verachtendes Denkspiel mit ersprießlichen Animationen und einer Handvoll altbackener Puzzles, die oft genug aus panikartigem Geklicke bestehen. Dankbar wird zur Kenntnis genommen, daß man nun erstmals den Spielstand speichern kann. Das ist auch dringend nötig, denn die zeitkritischen Rätsel lassen den mutigen Käufer des öfteren an sich selbst zweifeln. Die mißratene Steuerung macht einem die Kaufentscheidung nicht gerade leichter.



Cyclemania





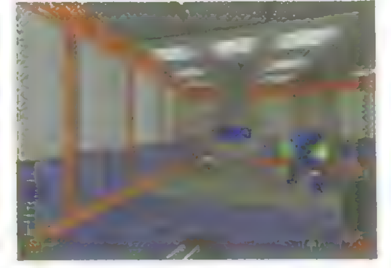
Nur optisch gut: Steuerung und Physik sind völlig unrealistisch.

Der erste Eindruck läßt Cyclemania als Rennsimulation erscheinen, bereits nach kurzer Zeit entpuppt es sich jedoch als reines Reaktionsspiel. Man steuert sein Motorrad aus der Verfolgersicht über fünf verschiedene Strecken, die mit Gegenverkehr, anspruchsvoller Streckenführung und abwechslungsreichen Grafiken optisch überzeugen können. Das Ziel des Spiels ist schlicht und einfach, Schnellster auf allen Strecken zu sein, da aber sämtliche Motorräder nahezu identisch aussehen, weiß man nie, welches man nun gerade steuert - Ausrutscher und Crashs sind daher ein unvermeidliches Ärgernis. Auch die Steuerung selbst ist viel zu ungenau und träge, als daß Cyclemania als Simulation durchginge, auch der Fahrphysik wurde zu wenig Augenmerk gewidmet. Die ansprechende Grafik wird ständig von der CD gelesen, wodurch ständig der Grafikaufbau stockt - der noch weitaus schönere SVGA-Modus ist daher auch auf High-End-Rechnern unspielbar.



Cyclones





Feuer frei: Knackige 3D-Action mit wenigen neuen Ideen.

In der Rolle eines draufgängerischen Cyborgs walzen Sie durch 3D-Flure, metzeln alles nieder, was sich Ihnen unvorsichtigerweise in den Weg stellt, und versuchen, in den verwirrenden Labyrinthen einigermaßen den Überblick zu behalten. Wenig Abhilfe verspricht da das integrierte Automapping mit seiner isometrischen Level-Ansicht. Gesteuert wird simultan mit Maus (Feuern) und Tastatur (Laufen), wobei Sie auch Gegenstände aufnehmen können, sich mit nützlichen MediKits verarzten oder mit MechKits panzern. Schmalspur-Puzzles, die sich weit unterhalb des System Shock-Levels befinden, die konventionelle Geräuschkulisse und unattraktive Animationen sind Kriterien, mit denen sich das ehemalige Shadow Caster-Team von Raven Software unter Wert verkauft. Wer diese kapitalen Mankos verzeihen kann und sowieso schon alles hat, darf trotzdem zugreifen.



Daedalus Encounter





Interaktives Multimedia-Adventure mit Schwächen.

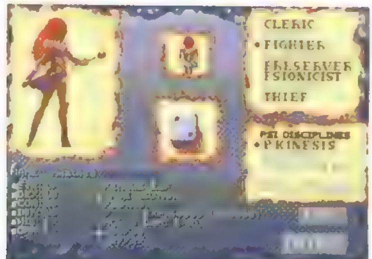
Daedalus Encounter ist eines der Spiele, die eindeutig zu früh veröffentlicht wurden. Zwar geben die Story und die grafische Präsentation einiges her, aber das pompös angekündigte Produkt entpuppt sich wegen spielerischer Schwächen trotzdem als Tiefflieger. Einziger Höhepunkt des „interaktiven Spielfilms" ist die schauspielerische Leistung von Hollywood-Star Tia Carrere, die die Rolle der Hauptperson sehr überzeugend bekleidet. Das Ganze dreht sich um einen interstellaren Krieg, der irgendwann in ferner Zukunft stattfinden soll. Neben Actioneinlagen, die wegen der miesen Steuerung fast unspielbar schwer sind, gibt es auch noch schwachsinnige Labyrinth-Level, die in Verbindung mit der fehlenden Möglichkeit, den Spielstand jederzeit abzuspeichern, dem ganzen eine traurige Abrundung verpassen. Finger weg von solchen Spielen!





Dark Sun 2



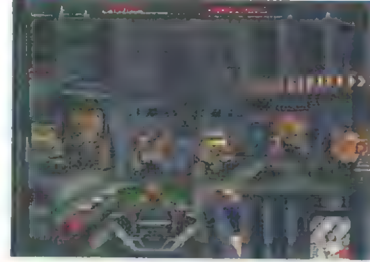


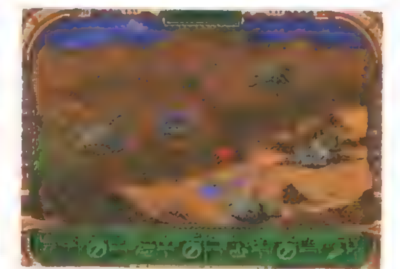
Der zweite Teil kann mit dem Original nicht mithalten.

Dark Sun spielt auf einem fernen Planeten, auf dem die Magie nur noch bedingt funktioniert. Lediglich einige, meist machthungrige Zauberer beherrschen diese Kunst, und entziehen der Flora und Fauna des Planeten den letzten Lebenssaft. Aus diesem Grund gleicht der Planet einer überdimensionalen Wüstenlandschaft. In dieser Fortsetzung zu Shattered Lands steht die Heldengruppe des Spielers einer schwierigen Aufgabe gegenüber: Nachdem Sie im Vorgängerspiel einen jener schrecklichen Zauberer besiegt haben, müssen Sie diesmal einen seiner Anhänger (ein noch finsterer Magier) beseitigen. Die vier Helden lassen sich genau wie im ersten Teil steuern: die simple Benutzerführung wurde ebenso beibehalten wie der einsteigerfeundliche, aber etwas langwierige Kampfmodus. Storymäßig bleibt DS2 leider hinter dem ersten Teil zurück, und auch grafisch hat man den Eindruck, es hat sich einiges verschlechtert.



Dark Universe



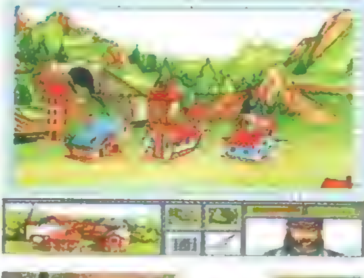


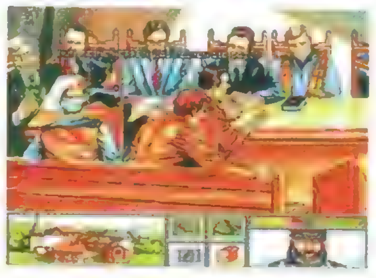
Knopfdruck genügt - Komfort dank Buttonleiste!

Man nehme einen großzügigen Teil von Master of Orion, gebe ein Quäntchen Millennium hinzu und verfeinere das Ganze mit Star Control. So läßt sich die neueste Produktion von NEO kurz beschreiben, die vom Hersteller als „Strategiespiel mit Adventure-Elementen" charakterisiert wird. Im dritten Jahrtausend rüsten Sie Ihr Volk mit Raumjägern, Basisschiffen, Sternenkreuzern und -zerstörern auf und machen das Weltall unsicher. Sie gründen neue Kolonien, betreiben Forschung und verteilen die vorhandenen Kapazitäten an Material und Arbeitskräften möglichst geschickt auf Ihre Anlagen. Das gewöhnungsbedürftige Benutzer-Interface, die mangelnde künstliche Intelligenz Ihrer Gegner und die Schlichtheit in puncto Grafik und Sound erklären den Abstand zu Colonization & Co., wenngleich Strategen mit geringen ästhetischen Ansprüchen sicher auf ihre Kosten kommen.



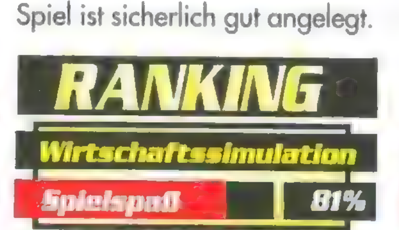
Das Amt





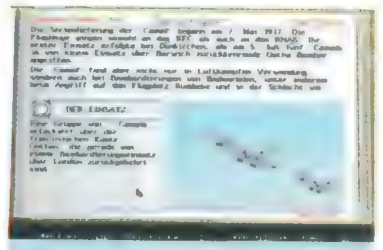
Im Bayernland wird Politik und Wirtschaft nicht immer getrennt.

Bei „Das Amt" handelt es sich um eine politische Wirtschaftssimulation, bei der Sie als frischgebackener Bürgermeister eines oberbayerischen Dorfes den Einheimischen und natürlich sich selbst zu Wohlstand verhelfen sollen. Ihre sechsjährige Amtszeit beginnen Sie gleich mit der Abgabe von Presseerklärungen, in denen Sie festlegen, welchen Schwerpunkt Sie in Ihrer Regierung setzen wollen: Fremdenverkehr, Landwirtschaft, Gewerbeansiedlung oder Dorfverschönerung usw. Anschließend pendeln Sie von Spielrunde zu Spielrunde (jeweils eine Woche Spielzeit) zwischen Wirtshaus, Biergarten, Rathaus und Kirche, um alle Ihre Geschäftspartner bei der Stange zu halten. Anstatt dem gewohnten, staubtrockenen Spielprinzip erwartet den Spieler hier eine liebevoll aufbereitete Realsatire von Greenwood, die ein Thema zugrundeliegen hat, das deutscher nicht sein könnte. Das Geld für dieses Spiel ist sicherlich gut angelegt.



Dawn Patrol





Dawn Patrol stellt sich als ein interaktives Lehrbuch dar.

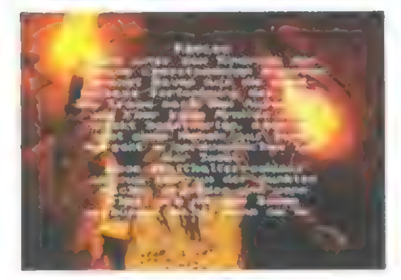
Dawn Patrol ist eine reinrassige Actionsimulation, die ihr Hauptaugenmerk auf den Dogfight setzt. Die Bodendarstellung ist daher mehr als öde, auch Wolken sucht man vergebens. Nur die Flugzeuge sind beinahe fotorealistisch dargestellt, auch deren Flugeigenschaften wurden soweit als möglich vom Original übernommen. Das Spiel präsentiert sich als Geschichtsbuch, das alle legendären Flugzeuge und Luftkämpfe der damaligen Zeit erklärt - ein Mausklick, und schon kann man in die Rolle eines der angesprochenen Piloten schlüpfen und gegen Fliegerasse, Lufttransporte oder Jagdgeschwader der jeweils anderen Kriegspartei antreten. Um das Spiel auf Dauer interessant zu machen, läßt sich das Geschichtsbuch nach Belieben verändern. Die optionale SVGA-Grafik zwingt auch High-End-Rechner in die Knie, der Sound, die Handhabung und die Standardgrafik ist aber vorbildlich gelungen.





Death or Glory





Ernstzunehmende Konkurrenz für Master of Magic?

Eines der beliebtesten Amiga-Strategiespiele hat den Sprung auf den PC geschafft. Die fantasy-lastige Story schlägt sich vor allem bei den Rollenspiel-Elementen (Charakterwerte, verschiedene Rassen usw.) nieder. Auf dem in quadratische Felder unterteilten Spielfeld, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird, dirigieren Sie Ihre Truppen von einem Waypoint zum nächsten und nehmen gegebenenfalls neue Mitglieder in die Truppe auf. Insgesamt erwarten Sie 16 Kapitel, bei denen jeweils ein bestimmtes Ziel erreicht werden muß: Befreiung eines befreundeten Zauberers, Beseitigung eines verfeindeten Anführers usw. Sieg und Niederlage werden auf Basis der Aktions-, Kampf- und sonstigen Punkte ermittelt. Grafik, Sound und Animationen des Software 2000-Spiels bewegen sich trotz inhaltlicher Stärken auf einem eher durchwachsenen Niveau.



Death Gate



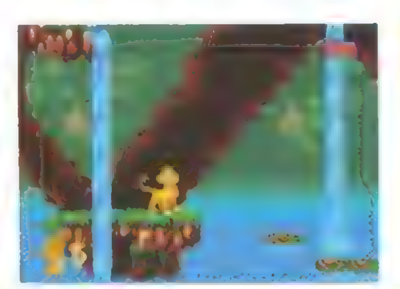


Puzzle- und Grafik-Delikatessen von den Profis.

Die Textadventure-Veteranen von Legend Entertainment fahren schon seit Jahren äußerst erfolgreich auf der SVGA-Schiene und liefern mit Death Gate ein weiteres solides Produkt in der bewährten Machart ab, sprich: Der Bildschirm unterteilt sich in Inventory, Kompaß, Verbliste und ein großzügiges Grafikfenster, das aber leider weitgehend animationslos bleibt. Zusätzlich zu den gewohnt knackigen Puzzles wurde das in mehrere Kapitel eingeteilte Programm mit etlichen Rollenspiel- und Denkspiel-Elementen versehen. Der Held wird mittels Mausklick und Tastendruck durch das Spiel dirigiert und plaudert angeregt per Sprachausgabe mit anderen Charakteren. Die Fantasy-Story, auf der Death Gate basiert, liegt der Packung auch in Form eines Kurzromans bei. Traditionell werden mit diesem Adventure weniger die Einsteiger, sondern mehr die hartgesottenen Spezialisten mit fundierten Englisch-Kenntnissen angesprochen.



Der König der Löwen





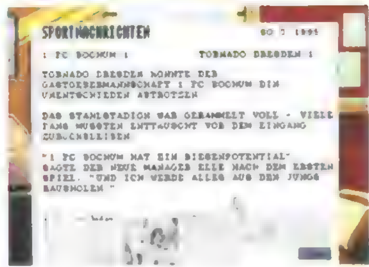
Ein Gute-Laune-Plattformspiel für zwischendurch!

In dieser 100 %igen Umsetzung der Konsolen-Versionen steuern Sie Publikumsliebling Simba durch insgesamt 10 Levels, deren Aufbau im großen und ganzen der Handlung des Zeichentrickfilms aus den Disney Studios folgt. So flüchtet der kleine Kerl beispielsweise vor einer Gnu-Stampede und kämpft im letzten Abschnitt gegen den verhaßten Scar. Drollige Animationen und 256-Farben-Hintergründe bilden das optische Umfeld für ein grundsolides Jump & Run, dem es gegenüber Aladdin an frischen Ideen hinsichtlich des Spieldesigns mangelt. Lieblos verstreute Extras und einige objektiv unfaire Stellen lassen die Motivation vor allem bei Kindern rasch in den Keller sinken - und für die ist dieses herzige Spiel doch eigentlich gedacht. Pluspunkte sammelt der König der Löwen im Bereich Sound (Original-Musik aus dem Film!) und bei der gut abgestimmten Steuerung.



Der Meister



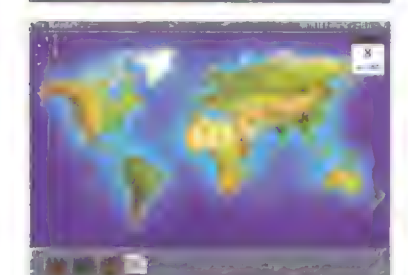


Der Meister kämpft gerade in Deutschland gegen harte Konkurrenz.

Computerspiele, die sich mit dem Thema Fußball beschäftigen, verkaufen sich in Deutschland wie warme Semmeln. Genau diese Tatsache hatten wohl auch Impressions im Hinterkopf, als sie mit Der Meister einen direkten Konkurrenten zu Bundesliga Manager Hattrick (Software 2000) und Hattrick (Ikarion) auf den Markt brachten. Der wesentliche Vorteil, den Der Meister im Vergleich zu anderen Spielen dieses Genres zu bieten hat, ist der klar zu verfolgende Spielverlauf: auf einem übersichtlich gegliederten Bildschirm wuseln alle 22 Akteure über den Rasen. Jeder Fehlpaß, jeder Patzer läßt sich auf diese Weise schnell erkennen, so daß man einen wirklich miesen Kicker vom Feld holen oder gar die taktische Marschroute umkrempeln kann. Die Grafik läßt allerdings arg zu wünschen übrig und die zahlreichen Optionen und Einstellungsmöglichkeiten sind leider mehr Schein als Sein. Schade!



Der Reeder



SVGA-Grafiken können nicht über trockenes Gameplay hinwegtäuschen.

Der Reeder basiert auf der gleichen Grundidee wie die legendäre Wirtschaftssimulation Ports of Call, bietet aber mehr spielerischen Tiefgang und verfeinert das Spielkonzept durch SVGA-Grafiken und viele abwechslungreiche CD-Audiotracks. Bis zu vier Spieler können an dem Wettrennen um Fracht und Passagiere teilnehmen. Das ganze Spiel über macht man eigentlich nichts anderes als Güter von einem der hundert im Spiel integrierten Häfen zu einem anderen zu transportieren, um dafür saftige Prämien zu kassieren. Ab und zu kann man seine Flotte durch größere und bessere Schiffe erweitern. Leider ist der Spielverlauf insgesamt so trocken wie Zwieback, da man den überwiegenden Teil der Spielzeit damit verbringt, seitenweise nüchterne Zahlenkolonnen durchzublättern. Wem so etwas gefällt, kann hier natürlich trotzdem zugreifen, denn aus dem Spielprinzip wurde eigentlich alles herausgeholt, was möglich war.

RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 69%

Die Sage von Nietoom





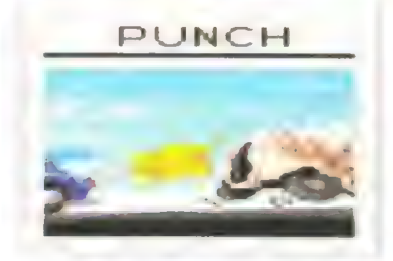
Technisch läßt das Adventure viele Wünsche offen.

Ein junges deutsches Programmier-Team namens 4th Generation Studios ist für dieses Adventure verantwortlich. Hauptdarsteller Marco stakst hölzern durch handgemalte VGA-Hintergründe und versucht, dem Geheimnis der „Sage von Nietoom“ auf die Spur zu kommen, von dem ihm sein Großvater erzählt hat. Das Grafikfenster nimmt dabei rund zwei Drittel des Bildschirms ein, während der untere Abschnitt für ein Inventory samt einer Handvoll Icons reserviert ist. Lediglich beim Vor- und Abspann bekommen Sie Sprachausgabe zu hören; alle Dialoge im Spiel selbst werden per Multiple Choice-Auswahl abgehandelt. Ist schon die technische Seite des Programms nicht berühmt, werten es die fadenscheinigen Puzzles kaum auf. Kompliziertes, weil klick-intensives Handling und ein kraftloser Sound, machen das Adventure nur für Abenteurer mit geringen Ansprüchen interessant.



Die total verückte Rallye



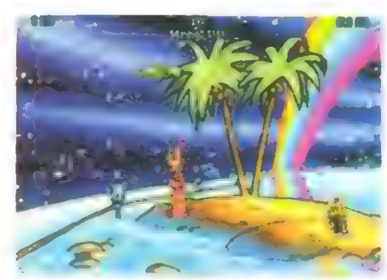


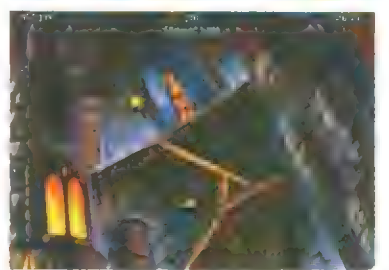
Eine Brettspiel-Simulation für die ganze Familie.

Normalerweise ist man das ja andersherum gewöhnt: Ein erfolgreiches Brettspiel wird wegen der hohen Absatzchancen zum Computerspiel konvertiert. Bei D.T.V.R. lief es ausnahmsweise anders - der reinrassigen Brettspiel-Simulation liegt trotz der eindeutigen Aufmachung überhaupt kein Brettspiel zugrunde. Das Spielprinzip gibt vor, daß mehrere Spieler auf einer recht vereinfachten Europakarte möglichst schnell von London nach Brüssel gelangen sollen - inklusive Sightseeing-Tour und Lerneffekt. Bis zu fünf Teilnehmer können rundenweise an der Hindernis-Rallye teilnehmen. Natürlich sind auch Ereigniskarten, Geldgewinne und unvorhergesehene Ereignisse mit von der Partie, und auch der obligatorische Bösewicht, Dr. Drago, der die Spieler hartnäckig verfolgt, ist mit von der Partie. Wer nach einem Spiel für die ganze Familie such, hat zu D.T.V.R bis jetzt noch keine Alternative.



Discworld





Scheibchenweise Spielspaß vom Meister des Wortwitzes.

Da können sich andere Hersteller ruhig eine Scheibe abschneiden: Discworld, die digitale Fassung der ulkigen Fantasy-Romane von Terry Pratchett, fasziniert durch gelungene Gags am laufenden Band, eine famose VGA-Grafik mit ebensolchen Animationen, einem fröhlichen Soundtrack und nicht zu einfachen Puzzles. Einige Anspielungen und Seitenhiebe versteht man zwar nur, wenn man in der Pratchett-Literatur einigermaßen heimisch ist, aber auch völlige Laien in Sachen Discworld werden sich wohl des öfteren die eine oder andere Lachträne aus den Augenwinkeln wischen. Die sagenhaft komischen Dialoge per Sprachausgabe mit genialen Wortspielereien wurden dank der Unterstützung durch den Original-Pratchett-Übersetzer ins Deutsche gerettet. Neckische Cut-Scenes und die Stimme von Monty Python-Scherzkeks Eric Idle setzen dem Spaß die Krone auf!



Dominus





Der Burgherr lädt unfreiwillig zum Monstermahl.

My Castle is my Home, heißt es ausnahmsweise in Dominus. Doch dieses Recht wollen einem ganze Monsterhorden streitig machen. Selbst ist der Schloßherr, man weiß sich schließlich zu verteidigen. Dazu dient eine große Waffenkammer, mit deren Einzelteilen man die ungewöhnlichsten und gehässigsten Fallen zusammenbauen kann. Über 100 verschiedene Überraschungen lassen sich so den unbeliebten Gästen bescheren. Des weiteren hat man sich auch in den magischen Künsten geübt. In der Hexenküche werden einige Zutaten vermengt und schon ist der Zauberspruch fertig. Fehlt nur noch das Fußvolk. Es lassen sich eigene Monster züchten, indem man die Fähigkeiten mehrerer Kreaturen miteinander vereint. Grafik und Sound lassen leider zu wünschen übrig. Ähnliches gilt für den Spielspaß, der Handlungsfreiheit sind zu viele Grenzen gesetzt. Auch wenn das Spiel in Echtzeit abläuft, bleibt man leider von hektischen Aktionen verschont.

RANKING
Strategiespiel
Spielspaß 67%

Dragon Lore





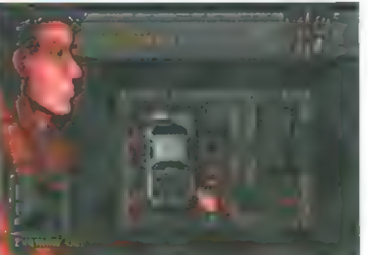
Ein sagenhaftes Intro bildet den Einstieg ins Abenteuer.

In der Rolle von Held Werner kämpfen Sie gegen die Legionen des Chaos. Die mit 3D Studio kreierten Animationen und Hintergrundgrafiken halten die Fantasy-Story zusammen, bei der die Tafelrunde der Drachenritter neu bestückt werden muß. Sie sehen die Landschaft in der Ich-Perspektive und bestimmen mittels Mausklick, wo's langgeht. Längere Fußmärsche werden durch eine Kamerafahrt abgekürzt, während Sie sich im Normalfall etappenweise vorwärtsbewegen. Wenn Sie einen Gegenstand entdecken, können Sie ihn ins Inventory befördern und bei passender Gelegenheit wieder loswerden. Gelegentlich werden Sie auch dazu gezwungen, das mitgebrachte Schwert auszupacken und fleischfressende Pflanzen oder überhebliche Goblins zur Raison zu bringen. Abgehackte Bewegungsabläufe, fade Puzzles und ebensolche Soundeffekte lassen das Interesse an diesem Spiel von Cryo Design rasch abflauen.

RANKING
Action-Adventure
Spielspaß 61%

Dreamweb



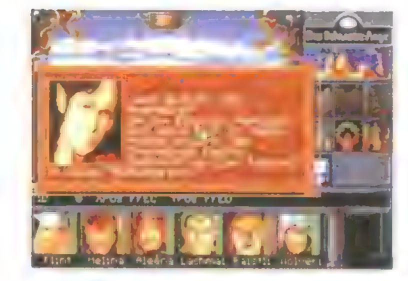


Die glasklare Sprachausgabe sorgt für eine ausgezeichnete Atmosphäre.

In einer Endzeitwelt regieren böse Mächte das Dreamweb, mit dem die Gedanken der Menschen kontrolliert und manipuliert werden. Barkeeper Ryan ist dazu auserwählt, sieben Finsterlinge in Gestalt bekannter Persönlichkeiten (z. B. ist der Bürgermeister ein ganz übler Halunke) auszuschalten, die die Macht an sich reißen möchten. Aus der Vogelperspektive führen Sie Ryan durch rund 200 Bildschirme; dabei dürfen im kleinen Spielfenster verwirrend viele Gegenstände mit der Maus befummelt werden - die jedoch nur selten wirklich für die Lösung eines Puzzles benötigt werden. Vor allem die CD-ROM-Version kann durch glasklare Sprachausgabe (die Choräle, der skurillen Sekten können immer wieder begeistern) überzeugen und ist deshalb der Floppy-Version klar vorzuziehen. Trotzdem eine Warnung: Dreamweb ist ein sehr nettes Adventure, starke Nerven sollte man diesem Endzeitspiel aber dennoch mitbringen.

RANKING
Adventure
Spielspaß 78%

DSA 2 - Sternenschweif



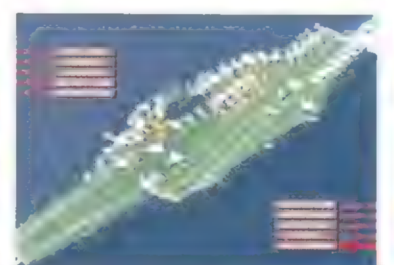


Charakterplanung: Bewährungsprobe für den dritten Teil.

DSA ist in Deutschland das beliebteste Rollenspiel, ob man nun an die Computer- oder Brettversion denkt. Zu recht, denn Sternenschweif kann sowohl technisch als auch inhaltlich auf ganzer Linie überzeugen. Die Oberfläche ist übersichtlich und kinderleicht zu bedienen. Richtig benutzerfreundlich wird das Ganze nicht zuletzt durch das hervorragende Automapping und die ausgeklügelte Tagebuchfunktion. Wenn auch nach wie vor alle Karten rechtwinkelig aufgebaut sind, so darf man sich trotzdem beliebig um 360° drehen und diagonal den Weg abkürzen. Kommt es zu einer Kampfhandlung, sieht man das Schlachtfeld wieder aus der isometrischen Perspektive. Glücklicherweise sind Gefechte jetzt nicht mehr ganz so zeitraubend. Drei große und viele kleinere Aufträge in Aventuriens Norden versprechen langen Spielspaß. Letzterer wird noch durch die sehr gute Grafik und phantastischen Sound unterstützt.

RANKING
Rollenspiel
Spielspaß 85%

F14 Fleet Defender Gold





Eine verbesserte Grafikengine darf man bei F14 Gold nicht erwarten.

MicroProse machte sich in der Gründungszeit besonders aufgrund exzellenter Flugsimulationen einen Namen. Mit F14 Fleet Defender knüpft das britische Unternehmen schließlich wieder an alte Traditionen an, handelt es sich doch um eine extrem realistische und grafisch einwandfreie Kampfjet-Simulation. Die Gold-Version bietet jedoch nur wenig mehr als die schon seit längerer Zeit erhältliche Floppy-Variante. Neue Szenarien (Pazifik, Korea und Pakistan), ein Editor (eigene Missionen können konstruiert werden) und ein Tutorial (läuft komplett unter Windows und beinhaltet einige nette Filmchen über die militärische Luftfahrt) rechtfertigen den Kauf des F14 Gold allerdings kaum. Wer jedoch die Diskettenversion noch nicht sein eigen nennt und auf Flugsimulationen steht, kann bedenkenlos zugreifen.



FIFA Soccer





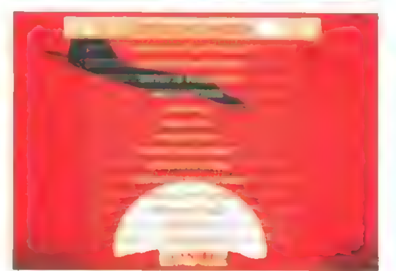
Rein optisch die Referenz: FIFA Soccer von EA Sports!

Drei Spiele streiten sich momentan um die Führungsposition im Bereich der Fußballspiele. Während Lothar Matthäus Super Soccer durch einwandfreie Spielbarkeit überzeugt, macht FIFA Soccer vor allem durch beeindruckende Grafik und phantastischen Sound auf sich aufmerksam. Action Soccer von UBI-Soft konnten beide Eigenschaften verbinden und befindet sich nun einsam auf Platz 1. Neben den wirklich herausragenden Grafiken, die FIFA Soccer zu bieten hat, kann vor allem die Sprachausgabe mitreißen, die zusammen mit dem bekannten amerikanischen Sportkommentator Tony Gubba aufgenommen wurde. In den Genuß dieser verbalen Leckerbissen kommen Sie allerdings nur, wenn Sie die CD-ROM-Version erwerben. Die Diskettenvariante hat nicht mehr als die üblichen Sprechchöre im Hintergrund zu bieten. Wer sich nicht schlüssig ist, welches Spiel er nun kaufen soll, sollte unbedingt alle drei probespielen!



Fighter Wing



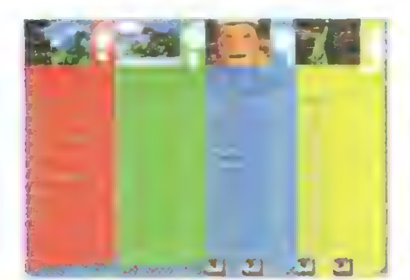


Grafischer Tiefflieger trotz Optionen-Vielfalt.

Während bei Flugsimulationen wie Strike Commander oder U.S. Navy Fighter im Zusammenspiel mit einem Pentium-PC regelrecht die Post abgeht, schneckt Fighter Wing herum, wie kein anderes Spiel. Und nicht nur das. Trotz SVGA-Grafik mit 640 x 480 Punkten und 256 Farben wurden sowohl die einzelnen Flugzeuge (von der F-14 bis zu sowjetischen MiGs) als auch das Untergrund-Terrain so lieblos und detailverachtend in Szene gesetzt, daß man sich fragt, warum der Hersteller Merit Studios nicht gleich bei VGA oder - noch besser - EGA geblieben ist. Weder die Steuerung noch der Missionsaufbau können die grafischen Versäumnisse wiedergutmachen, so daß man von dieser CD-ROM lieber die Hände lassen sollte. Wenn eine Flugsimulation schon als Solo-Spiel nichts taugt, so ist ein Netzwerk-Modus wohl überflüssig. Dieser wurde allerdings sinnloserweise mit eingebaut.



Flamingo Tours



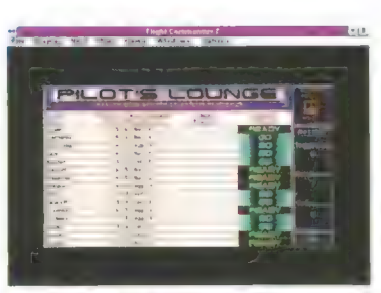


Kinderleichter Lehrgang für Touristik-Kaufleute.

Schon beim Start der Fremdenverkehrs-Wirtschaftssimulation soll der Spieler so richtig in Urlaubsstimmung kommen: knallbunte Bonbongrafik vor azurblauem Hintergrund, der wohl Assoziationen an den letzten Mauritius-Trip wecken soll, erwarten ihn. Das sonnige Ferienambiente kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß man als Reiseveranstalter eine Menge lästigen Kram zu organisieren hat. Man beginnt mit der Anschaffung eines billigen Reisebusses und veranstaltet Trips in die nähere Umgebung. Später werden Hotels gebucht, Flugzeuge und luxuriöse Schiffe gechartert. Gewonnen hat der Spieler, wenn eine vorher festgelegte Zahl von zufriedenen Urlaubern Postkarten aus Ihrem Ferienort nach Hause geschickt hat. Leider ist nicht besonders viel Grips nötig, um in Flamingo Tours auf einen grünen Zweig zu kommen. Auch grafisch und soundmäßig hinkt das Programm hinter Konkurrenten wie Theme Park zurück.

RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 55%

Flight Commander 2





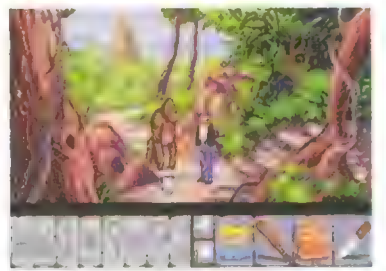
Der Windows-Komfort täuscht nicht über spielerische Schwächen hinweg.

Mit Flight Commander 2 stößt der Strategiespielexperte Avalon Hill in eine offensichtliche Marktlücke: anstatt mit dem Joystick und rasanter 3D-Grafik werden in dieser taktischen Simulation Dogfights mit der Maus und kleinen Icons ausgetragen. Bevor Sie allerdings das Kommando über ein bestimmtes Geschwader übernehmen können, müssen Sie sich zunächst für eines der vielen geschmackvollen Szenarien, wie beispielsweise Korea oder Irak, entscheiden. Besondere Sorgfalt sollten Sie nicht nur bei der Bestückung der Kampfjets walten lassen, auch die Piloten müssen eingehend geprüft werden, um katastrophalen Schnitzern vorzubeugen. Nach diesen Einstellungen macht sich aber bald Enttäuschung breit: die Grafik ist durchschnittlich, der Spielablauf bietet kaum Abwechslung. Nur Hardcore-Strategiefans können an diesem Spiel Geschmack finden.

RANKING
Strategiespiel
Spielspaß 66%

Flight of the A. Queen





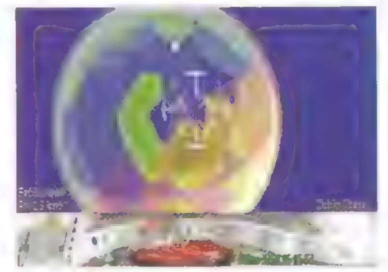
Ein blasses Grafikadventure mit Anleihen bei Hit-Titeln.

Eigentlich alles an diesem Adventure erinnert an bereits dagewesene Titel. Schon allein der Hauptdarsteller, Joe King erinnert so extrem an Indiana Jones, daß man die beiden fast verwechseln könnte. Die ganze Geschichte dreht sich um einen verwegenen Abenteurer, eine schöne Frau und ein Geheimnis das tief im Urwald verborgen ist. Was kann eigentlich großartig schiefgehen, wenn man sich an erfolgreichen Spielen orientiert? Erschreckend viel, wie Flight of the Amazon Queen zeigt: Animationen und Grafik sind auf dem Stand von 1993, die Dialoge sind nur mäßig übersetzt und die Puzzles und Gags lassen die Motivation schnell verfliegen. In jedem Pixel von Simon the Sorcerer oder Sam & Max steckt mehr Spielwitz als in den trüben Kulissen dieses Adventures. Für Einsteiger mag das Niveau des Spiel gerade noch akzeptabel sein, passionierte Adventure suchen aber vergeblich nach anhaltendem Spielspaß.

RANKING
Adventure
Spielspaß 64%

Frontier - 1st Encounter





Das sagenhafte Weltraumspiel Elite in der dritten Runde.

Die Handlung von Elite hat sich seit Teil 1 und Teil 2 nicht sehr verändert. Immer noch befindet sich der Spieler mit einem billigen, kleinen Raumkreuzer irgendwo in der Galaxis in einem kleinen Raumhafen. Noch sind Sie vollkommen unbekannt, und haben auch noch keinen Eintrag in den Files der galaktischen Polizeibehörde. Das kann allerdings schnell ändern - denn je nachdem, für welchen Berufszweig (Händler, Söldner, Weltraumbriefboote usw.) Sie sich entscheiden, können Sie bald reich und berühmt oder tot sein. Geändert haben sich seit Elite 2 vor allem oberflächliche Dinge: die oft bemängelten Bonbonfarben wurden aufgefrischt und die vielen Planeten, Raumschiffe und Gebäude im Spiel wurden mit sehenswerten Texturen überzogen. Wer sich zu den absoluten Elite-Fans zählt, wird natürlich auch am dritten Teil nicht vorbeikommen. Für die anderen ist allenfalls das genial einfache Spielprinzip interessant.

RANKING
3D-Action-Spiele
Spielspaß 68%

Frontlines





Die Schrottplätze auf der Hexagon-Landschaft sind voll.

Gegen Mitbewerber wie Battle Isle und Panzer General steht Impressions Frontline auf verlorenem Posten. Trotzdem lassen sich auch hier noch zwei positive Punkte finden. Mit dem Szenario-Editor können beliebig Landschaften mit allen Raffinessen erstellt werden. Dazu dienen ein Dutzend Geländetypen, die man in unterschiedlichsten Varianten einbauen kann. Auf diesen Hexagon-Schlachtfeldern lassen sich dann Kriege gegen bis zu fünf Gegner über Modem oder Nullmodem austragen. Die Steuerung ist allerdings unnötig kompleziert, das gesamte Spiel unterteilt sich in mehrere Bewegungs- und Schußwechsel-Phasen. Nur 16 verschiedene Einheiten kann man an die Front befehligen - ein ziemlich schlechter Witz von Impressions. Eine strategische Herausforderung ist zwar gegeben, aufkommende Motivation wird aber durch den lähmenden Spielfluß im Keim erstickt. Animation und Sound entsprechen gerade noch dem Durchschnitt.

RANKING
Strategie
Spielspaß 56%

Fußball Total!





Miniatur-Fußballsimulation im Sensible Soccer-Stil.

Schon beim ersten Hinsehen entpuppt sich Fußball Total! als fast einhundertprozentige Kopie von Sensible Soccer. Unglaublich kleine Spielfiguren wuseln mit einem Affenzahn über den Bildschirm, so daß man reichlich Mühe hat, den computergesteuerten Gegnern überhaupt nachzukommen. Um einem gegnerischen Spieler den Ball abzuluchsen, muß wahre Millimeterarbeit geleistet werden. Ansonsten lassen sich viele Schußkombinationen und Paßfolgen verwirklichen, was dann wenigstens im Zwei-Spieler-Modus für gelungene Unterhaltung sorgt. Vor dem eigentlichen Spiel werden dem Spieler umfangreiche Statistiken und Auswahlmenüs gezeigt, in denen die Farbe der Trikots und die Mannschaftsaufstellungen modifiziert werden können. In puncto Grafik und Sound gibt sich Fußball Total! eher mittelmäßig, was den Gesamteindruck leider nicht über den Genre-Durchschnitt hebt.



Future Dimensions





Ein weiteres Licht im hart umkämpften Action-Markt.

Die Levels dieses reinrassigen Ballerspiels sind in drei Ebenen unterteilt, die jeweils eine andere Shoot´em up-Variante auf den Bildschirm zaubern. Angeboten werden sowohl horizontale als auch vertikale 2D-Szenarien. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Man lenkt sein Raumschiff behutsam über einen Parcours, während von allen Seiten einzelne Feinde oder sogar ganze Kampfverbände herandonnern. Ballert man sich dabei einige Minuten flott voran, zeigen die Programmierer, was sie können: Für PC-Verhältnisse durchaus akzeptables Scrolling und reichlich Kanonenfutter für die Bordgeschütze lassen über die oft nicht sonderlich professionell wirkende Grafik hinwegsehen. Zu den Selbstverständlichkeiten gehören drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, eine Paßwort-Option und ein kerniger Audio-Soundtrack. Durchaus solide Arbeit - aber keine ernstzunehmende Gefahr für Hits wie Raptor oder Prototype.



FX Fighter





FX Fighter paart gute Spielbarkeit mit phantastischer 3D-Grafik.

Besitzer eines schnellen Rechners brauchen seit August nicht mehr voller Neid, auf die neuen 32-Bit-Konsolen schielen. Argonaut Software, die durch Creature Shock in aller Munde sind, ist es trotz vieler Unkenrufe gelungen, FX Fighter dem Spielhallen- und Saturn-Hit Virtua Fighter nachzuempfinden. Mit einem der acht zur Verfügung stehenden Kampfkünstler müssen Sie versuchen, bis zum großen Endgegner vorzudringen. Dabei steht natürlich auch einem kurzweiligen Spielchen gegen einen humanoiden Kontrahenten nichts im Wege. Die Polygon-Recken wirken nicht nur durch die weiche Animation, sondern auch durch die feinen Texturen extrem realistisch und lassen sich darüber hinaus sogar vorbildlich steuern. Mit wenigen Joypadbewegungen kann man jedem Schlag ausweichen oder den Gegner auskontern. An diesem Spiel darf kein Kampfsportfan vorbeigehen!





Gazillionaire





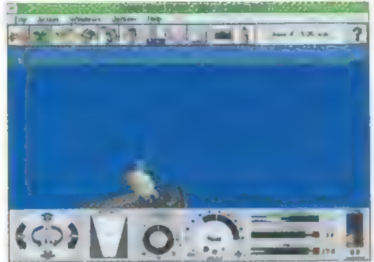
Ich wär' so gern Gazillionär ...

Wer hätte gedacht, daß man mit ein paar simplen Tabellen und Prozentwerten mehr Spaß haben kann als mit so mancher Grafik-Orgie? Spectrum Holobyte tritt diesen Beweis mit der denkbar schlichtesten Form einer Wirtschaftssimulation an, bei der maximal sechs menschliche Geschäftemacher gegen das halbe Dutzend computergesteuerter Kontrahenten antreten - und nur in fröhlicher Runde macht Gazillionaire auch Spaß. Gehandelt wird mit solch illustren Dingen wie Froschschenkeln, Regenschirmen oder Windeln. Im Lauf der Zeit offenbaren sich die Stärken des optisch und akustisch alles andere als beeindruckenden Spiels. Rundenweise düst man von Planet zu Planet, schaut sich nach lohnenden Schnäppchen um und erfreut sich an der durchdachten Benutzeroberfläche. Wünschenswert und realisierbar wäre lediglich eine Netzwerk- bzw. Modem-Option gewesen.



Gone Fishing





Ich glaub' da hat nach zwei Stunden einer angebissen.

Originelle Verpackung für ein Computerspiel, das muß man dem ziemlich unbekannten Hersteller Amtex lassen. In einem feuerroten Angelköfferchen dürfte das Programm heute noch leicht verstaubt in den Regalen liegen. Gone Fishing fängt die Spannung des Anglerlebens perfekt ein, persönlich bevorzuge ich aber einen beliebigen Screensaver, der sorgt nämlich für mehr Unterhaltung. Ausgestattet mit Rute, Kescher, Ködern, Schwimmern und was es sonst noch alles im Leben eines Sportanglers gibt, braucht man nur noch den Platz auswählen und auf sein Glück vertrauen. Angeln in Echtzeit, da werden Fischgründe zu ewigen Jagdgründen. Nach ein bis zwei Stunden beißt endlich einer an. Nachdem sich das Schuppentier müdegekämpft hat, zieht man es zum Fotoschießen an Bord der Nußschale. Die hochauflösende Grafik wurde leider nicht zu schönen Hintergründen genutzt, auf die mageren FX könnte man auch noch verzichten.



Guilty



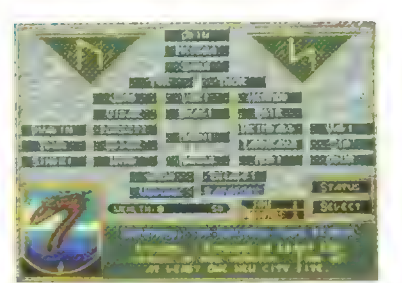


Zwei gegen den Rest der Welt.

Der Innocent Until Caught-Held Jack T. Ladd schlägt zurück - in seinem neuesten Psygnosis-Programm steht ihm allerdings eine charmante weibliche Begleitung hilfreich zur Seite. Demzufolge können Sie das Adventure der traditionellen Art auch in zwei verschiedenen Varianten durchspielen: Entweder mit Schwerenöter Jack oder mit Föderationspolizei-Fahnderin Ysanne Andropath, die Jack selbstherrlich verhaftet hat. Die solide VGA-Grafik läßt dem Spieler viel Raum für die zeitintensive Suche nach pixelgroßen Gegenständen. Witzige Sprachausgabe-Dialoge mit teils nicht ganz jugendfreien Kalauern und originelle Puzzles machen Guilty zu einem kurzweiligen Zeitvertreib für maximal ein bis zwei Abende. Zwischendurch wird der Spieler mit gerenderten Animations-Sequenzen belohnt. Eine übersichtliche Iconleiste macht die Bedienung so angenehm wie möglich.



Hammer of the Gods





Höhere Auflösung = größerer Spielspaß?

Das Strategiespiel von New World Computing entspricht prinzipiell einer Art Civilization im Wikinger-Gewande. Sie schlüpfen in das Lederwams eines tollkühnen Kämpfers und streben einen Platz an der Seite von Odin, dem mächtigsten aller Götter, an. Die anfangs abgedunkelte Karte sehen Sie aus der Vogelperspektive und erforschen durch rundenweises Vorrücken Ihrer Einheiten die Umgebung. Burgen, Städte, Höhlen, Berge, Wälder, Gewässer uvm. kommen zum Vorschein und laden zum Campen, Siedeln und Erobern ein. Im Laufe der Zeit entstehen Wege und Kolonien, Krieger und Bauern werden „produziert" und in der Werft werkeln fleißige Hände an prächtigen Drachenbooten. Insgesamt 29 Missionen im 640 x 480-Pixel-Modus müssen absolviert werden. Grafisch gibt sich das Programm arg bieder: Spärliche Animationen, erschreckend wenige Details und sparsam dosierter Sound gehen einher mit trostlosen Einsätzen.





Hardball 4



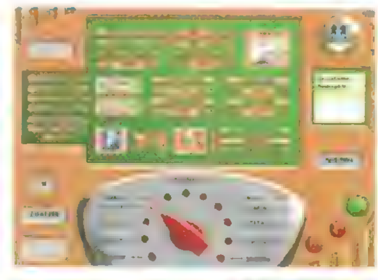


Analysen satt werden dem Statistik-Fan geboten.

Accolade präsentiert die vierte Auflage der berühmten Hardball-Serie, bei der sich alles um eine der „amerikanischsten" Sportarten dreht: Baseball. Trotz fehlendem Regelwerk ist die Simulation dank angenehmer Benutzeroberfläche auch für Einsteiger gut geeignet. Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres bietet Hardball 4 detailreiche SVGA-Grafik, was dem Spieler nicht nur bei den opulenten Tabellen und Statistiken zugutekommt. Auch während einer Partie, bei der digitalisierte Akteure über den Bildschirm wetzen, macht sich die höhere Auflösung positiv bemerkbar. Nur beim Sound wurde etwas geschlampt; ansonsten empfiehlt sich Teil 4 dieser traditionsreichen Sportspiel-Reihe für jeden, der an Baseball interessiert ist - ein komplettes, sauber aufbereitetes und langfristig motivierendes Programm!



Hattrick!





Ernste Konkurrenz zu Bundesliga Manager Hattrick.

Hattrick von Ikarion ist die logische Konsequenz aus dem etwas unübersichtlich Icon- und Button-Dschungel des Bundesliga Manager Hattrick von Software 2000: Es macht die komplexen Zusammenhänge im Wirken eines erfolgreichen Sport-Managers auch für Einsteiger transparent und nachvollziehbar. Während man beim BMH auch in die Rolle eines Trainers schlüpft und sich um Taktik und Aufstellung usw. kümmert, handelt es sich bei Ikarions Spiel um einen „echten" Manager. Das heißt, der Spieler kümmert sich weniger um die sportlichen Belange, sondern muß sich auf den kaufmännischen Bereich der Sport-Maschinerie konzentrieren. Hattrick bietet darüberhinaus einige innovative Features, die es bisher noch nicht gab: beispielweise die Jahreshauptversammlungen des Vereins, die Wahlen zum Sportler des Jahres, ausdruckbare Tabellen und Statistiken, eine Sportzeitung sowie einen eingebauten CD-Player.

RANKING
Fußball-Manager
Spielspaß 91%

Hell: A Cyberpunk Thriller



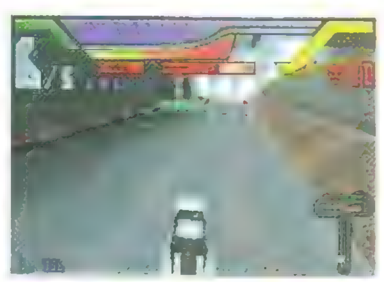


Die Grafiker ließen ihrer Phantasie freien Lauf.

Mit tatkräftiger Unterstützung der Hollywood-Stars Dennis Hopper, Stephanie Seymour und Grace Jones entstand ein spannungsgeladener „Cyberpunk Thriller". Die Story beamt Sie in das Washington D. C. des Jahres 2095, in der Sie die Gründe für einen Anschlag auf das Agenten-Pärchen Gicheon Eshanti und Rachel Braque herausfinden sollen. Sie kontrollieren die beiden Protagonisten per Mausklick, lösen Puzzles in bewährter Adventure-Manier, lauschen der glasklaren Sprachausgabe und erfreuen sich an der surrealistischen SVGA-Rendergrafik. Mittels der sogenannten DC-Map können Sie Schauplätze direkt anwählen. Ein hohes englisches Sprachniveau und die okkult angehauchte Thematik prädestinieren Hell vor allem für Profis. Das unflexible Spielsystem, reproduzierbare Bugs und ein Mangel an Animationen erklären die verhaltene Begeisterung der potentiellen Kundschaft.

RANKING
Adventure
Spielspaß 80%

Hi-Octane





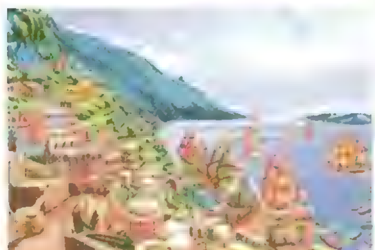
Bei Hi-Octane kann der Blick nicht allzu weit in die Ferne schweifen.

Die englische Softwareschmiede Bullfrog steht für Spiele, die Action, Strategie und Taktik perfekt vereinen und deshalb monatelang an den Bildschirm fesseln können. Bei Hi-Octane handelt es sich jedoch um ein reinrassiges 3D-Action-Spiel, bei dem auf überflüssige Schnörkel verzichtet wurde. In einem futuristischen Szenario können Sie sich auf insgesamt sechs Rennstrecken mit dem Computer oder mit bis zu acht menschlichen Mitspielern messen. Dabei stehen sechs völlig verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die alle über bestimmte Vor- und Nachteile verfügen. So können Sie mit dem „Outrider" zwar phantastische Rundenzeiten erzielen, der Feuerkraft des „Berserkers" sind Sie aber deutlich unterlegen. Die Grafik-Engine hat Bullfrog zum größten Teil vom hauseigenen Magic Carpet übernommen, bietet also wenig überraschende Elemente. Gerade für Netzwerk-Besitzer ist Hi-Octane aber ein absolutes Muß!



High Seas Trader





High Seas Trader kann dem Vorbild Pirates! nicht das Wasser reichen!

Als Mastermind Sid Meier vor knapp acht Jahren Pirates! für den C64 programmierte, war die gesamte Spielewelt Feuer und Flamme. Obwohl sich normalerweise sehr schnell Nachahmer finden, die eine revolutionäre Spielidee kopieren, um damit die schnelle Mark zu machen, dauerte es in diesem Fall doch bis zum August 1995. High Seas Trader ist nicht mehr als ein Plagiat des Klassikers und basiert auf der gleichen Hintergrundgeschichte: als Seefahrer im 17. Jahrhundert können Sie entweder eine Laufbahn als Freibeuter einschlagen und wehrlose Schiffe kapern, oder Sie können versuchen, sich als Händler einen Namen zu machen. Einzige Innovation: die „gewöhnungsbedürftige" Steuerung aus der Ich-Perspektive! Ansonsten werden durchschnittliche Grafiken und magerer Sound geboten. Pirates! Gold ist einfach besser!

RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 59%

Hodj´n´Podj





Ein Spiel für alt und jung mit unaussprechlichem Namen.

Hodj´n´Podj (sprich: Hotsch-n-Potsch) besteht eigentlich aus zwei Spielen. Zunächst ist es ein Brettspiel für ein oder zwei Spielr, das ungefähr zwei Stunden Spielzeit in Anspruch nimmt. Wem das zu lange dauern sollte, kann auch die zweite, kürzere Variante wählen. Dann ist es eine aus 19 Spielen, die einzeln ausgewählt und bis zum Umfallen gezockt werden können, bestehende Spielesammlung. Sie übernehmen die Rolle des mutigen, wenn auch etwas vertrottelten Prinzen Hodj, dessen Aufgabe darin besteht, die liebliche Prinzessinnen Mish und Mosh zu befreien, die von dem bösen Salma Gundi entführt wurden. Das Spiel funktioniert über eine Übersichtskarte, auf der man sich fortbewegen kann. Einzelne Gebäude auf der Karte repräsentieren die erwähnten Mini-Spiele. Hodj´n´Podj verfügt über eine Unzahl von einstellbaren Schwierigkeitsgraden, die es auch jüngeren Spielern ermöglichen, zu gewinnen.

RANKING
Denkspiel
Spielspaß 65%

Hokum KA-50



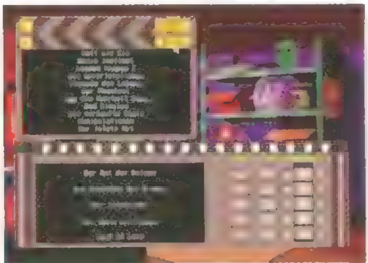


Türkisblaues Meer und Inseln verbreiten Urlaubsstimmung.

Da sich im südchinesischen Meer die Piraten-Überfälle auf Frachter häufen, werden Sie beauftragt, mit jeweils einem Ihrer vier Kampfhubschrauber der Hokum-Klasse mal eben nach dem rechten zu schauen. Dazu müssen Späher ausgesandt, feindliche Lager ausgehoben und friedliche Schiffe beschützt werden. Die Steuerung erfordert im Gegensatz zu actionbetonten Simulationen à la Comanche wesentlich mehr Feingefühl und Übung. Die Polygon-Landschaft wurde mit hübschen Texturen und Farbverläufen überzogen und präsentiert sich bei entsprechender Hardware-Power sogar in hochauflösenden 640 x 480 Bildpunkten. Abwechslungsreiche Missionen und kernige Soundeffekte sorgen für Begeisterung, wenngleich man die Dynamik von Comanche oder Gunship 2000 vermißt. Als besonderes Gimmick wurde ein Zweispieler-Modus (unterstützt Modem bzw. Nullmodemkabel) für besonders schnelle PCs integriert.

RANKING
Simulation
Spielspaß 78%

Hollywood Pictures



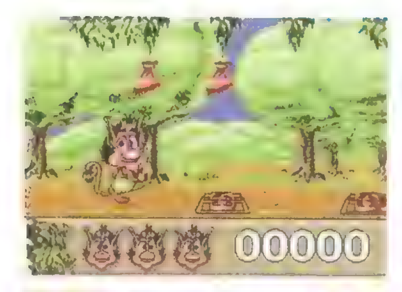


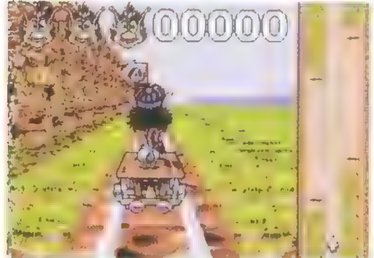
Fast schon eine Filmdatenbank: Hollywood Pictures von Star Byte.

Wirtschaftssimulationen wie Sand am Meer. Aus diesem einfachen Grund wird es für viele Spielehersteller auch immer schwieriger, neue Ideen zu finden, um sich vom Gros abzuheben. Star Byte ist es geglückt, ein völlig neues Thema aufzureißen. Bei Hollywood Pictures besitzen Sie einen abgetakelten Filmpalast und rund 20.000 Mark Startkapital, mit dem Sie Ihr Talent als Kinomanager unter Beweis stellen dürfen. Zunächst müssen Sie sich darauf beschränken, Billigproduktionen aus dem Filmverleih vorzuführen. Später können Sie dann auch eigene Streifen drehen, wobei hier immer der Geschmack des Publikums in Betracht gezogen werden muß, damit die Kinokassen klingeln. Besonders beeindruckend ist bei Hollywood Pictures das riesige Filmarchiv, auf das zurückgegriffen werden kann. Hier finden sich zahlreiche Originalfilme mit den dazugehörigen Originalplakaten!

RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 71%

Hugo



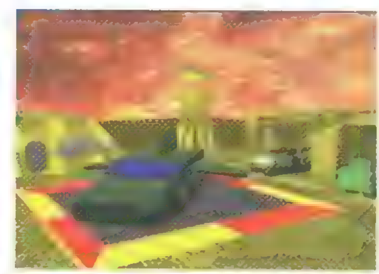


Blöde TV-Show-Figur namens Hugo quält PC-Besitzer.

Eine interaktive Gameshow im Fernsehen ist eigentlich keine schlechte Idee - aber muß Sie gleich so strunzdumm sein wie Hugo? Wer die Sendung auf Kabel 1 schon einmal gesehen hat, wird sich diese Frage sicherlich schon einmal gestellt haben. Die Show wurde - gottseidank - abgesetzt. Was bleibt ist ein Spiel für den PC, als Warnung und Mahnmal an zukünftige Spielergenerationen. Hugo beglückt den Spieler mit einer beispiellos scheppernden Sprachausgabe, gnadenlos veralteter Grafiktechnik und einem Gameplay, das die Knöchel krachen läßt. Eine Hugo-Partie besteht immer aus zwei Szenarien: eine Zug- oder Waldsequenz in überlster Jump & Run-Manier (man muß entgegenkommenden Hindernissen ausweichen) und einer darauf folgenden Berg- oder Flugszene. Genau wie in der Fernsehsendung reagiert die blöde Spielfigur nur unregelmäßig auf die Anweisungen des Spielers und macht oft, was sie selbst will.



Inordinate Desire





Das unübersichtliche Spiel hat auch inhaltliche Mängel.

Das Spiel von Black Legend ist eine völlig unausgegorene Mischung aus Battle Isle und Wing Commander. Während der Strategieteil noch Ähnlichkeiten mit dem Original aufweist, man also winzige Spielfiguren auf einer Landkarte verschieben und ihnen anschließend Befehl zum Angreifen der gegnerischen Einheiten geben muß, ist der Simulationsteil völlig danebengegangen. Das Radar des eigenen Fluggefährts zeigt nicht vorhandene Gegner an, diese sind fast unsichtbar klein und außerdem dreht man sich ständig im Kreis. Auch die farbarme Grafik, die brummende Musik und die ungenaue Steuerung tragen nicht eben zum Spielspaß bei. Der Kampf um die militärische Vorherrschaft auf einem Planeten wird stets zwischen nur zwei Parteien geführt, auch stehen immer nur die gleichen Einheiten zur Verfügung. Die zur Verfügung stehenden Landschaften können leider auch keine Akzente setzen.



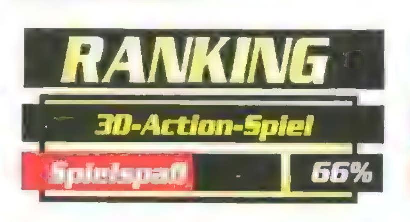
Iron Assault





3D-Roboterschlachten á la Mechwarrior liegen voll im Trend.

Bei Iron Assault sitzt man in einem Kampfroboter von der Größe eines mehrstöckigen Hauses und lenkt den schwer dahinstapfenden Koloß durch die Gegend. In den verschiedenen Einsatzgebieten gilt es, die Gegend von ähnlich aufgebauten Kampfrobotern zu säubern. Die stufenlos scrollenden Landschaften sind mit vergleichbar schlichten Texturen überzogen und mit Bäumen, Felsbrocken und Straßen verziert. Der Kampfroboter wird während des Spiels entweder mit Tastatur, Joystick oder Maus gesteuert, wobei man bei letzterer in Gefahr läuft, wegen intensiver Rollbewegungen sein Mauspad durchzuwetzen. Wegen mangelnder Besonderheiten und Innovationen macht auch der integrierte Multiplayer-Modus über Modem oder Kabel (zwei Spieler) aus dem Battletech-Clone kein herausragendes Spiel. Die schlechte Qualität der Introsequenzen und die dahinröhrende Musikausgabe tun ein weiteres.



Ishar 3



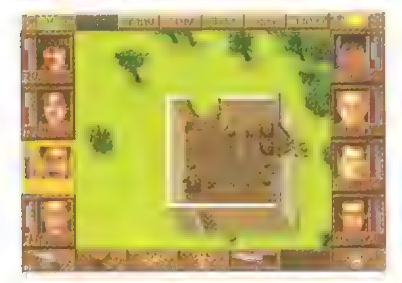


Dank des Ishar-Interfaces haben Sie alles im Griff.

Der dritte Teil der Rollenspiel-Saga bietet aus spielerischer Sicht kaum mehr Innovationen als der Vorgänger, nämlich altbewährte Fantasy-Kost aus der 3D-Perspektive ohne Schnörkel im tradtionellen Ishar-Stil. Zusammen mit Ihrer Party flanieren Sie in Städten herum und unterhalten sich mit anderen Charakteren. Derlei Ereignisse und etwaige Kämpfe haben Einfluß auf die Charakter-Werte Ihrer Schützlinge. Positiv fällt die praktikable Benutzeroberfläche mit angenehmer Maussteuerung und ständig präsentem Inventory auf. Die Qualität der VGA-Grafik darf zum guten Durchschnitt gezählt werden, ohne in irgendeiner Hinsicht brillieren zu können. Die CD-ROM-Version hebt sich von der Disketten-Ausgabe lediglich durch komplett ins Deutsche übersetzte Bildschirm- und Anleitungstexte ab. Zusätzlich bekommen Sie ein gerendertes, aber technisch eher mäßiges Intro zu sehen.



Jagged Alliance



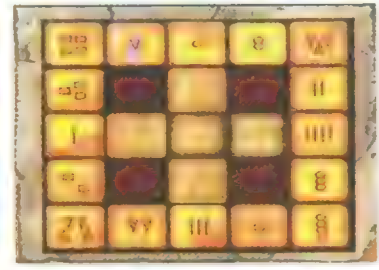
Acht Rambos auf einmal im Kampfeinsatz.

Womöglich das aufregendste Strategiespiel des Jahres offenbart sich mit Sir-Techs Jagged Alliance. Der Spieler übernimmt dabei das Kommando über ein Platoon von acht muskelbepackten Söldnern, mit deren Hilfe er einem Möchtegern-Diktator das Handwerk legen soll. Jagged Alliance ist ein Strategiespiel, das im Grunde dem Kampfmodus des MicroProse-Spiels X-COM entspricht. Sie blicken von oben auf einen Ausschnitt des Kampfgebiets und steuern Ihre schwerbewaffneten Spielfiguren von einer Position zur nächsten - und das Ganze abwechselnd mit den computergesteuerten Gegenspielern. Das Spiel ist in insgesamt 60 Level unterteilt, die der Spieler auf seinem Eroberungszug meistern muß. Vor allem für Hardcore-Strategen ist das Spiel eine ungeheure Herausforderung. Die tolle Grafik und die ausgezeichnete Benutzerfreundlichkeit machen Jagged Alliance aber auch für andere Spieler überaus interessant.

RANKING
Strategiespiel
Spielspaß 90%

Jewels of the Oracle





Ein echtes Juwel unter den Denkspielen.

Das Spiel entführt Sie in einen antiken Tempel einer längst ausgestorbenen Zivilisation, die für ihre Vorliebe für besonders knifflige Rätsel bekannt war. Das Ziel des Spiels besteht darin, durch Lösung verschiedener Denksportaufgaben einen Schatz aus verschollenen Juwelen wiederzufinden und diese zu einer Skulptur zu kombinieren. Die Rätsel in Jewels of the Oracle sind dabei keine lose zusammengestellte Spielesammlung, sondern haben durchaus eine historische Bedeutung. Sie basieren teilweise auf geschichtlichen Überlieferungen oder sind Varianten heute noch verbreiteter Spiele. Logik und Phantasie sind bei der Lösung ebenso gefragt wie jede Menge Zeit. Jewels of the Oracle ist im Windows-typischen Design ein grafischer Genuß und garantiert Fans dieses Genres endlich mal wieder stundenlanges Spielvergnügen - gewissermaßen ein Fitneß-Studio für die kleinen, grauen Zellen.

RANKING
Denkspiel
Spielspaß 77%

Jump Raven





Dumpfe Ballerei als Konvertierung eines Mac-Spiels.

Die nahe Zukunft sieht nicht sehr rosig aus: Die Regenwälder wurden abgeholzt, die Erdpole sind abgeschmolzen und weite Teile der Erde überflutet. In diesem Szenario müssen Sie bei Jump Raven Ihr Bestes geben, um die Welt noch vor einer Katastrophe zu retten. Dank der Wissenschaft konnte man während der letzten Jahre wenigstens die Erbinformationen der einzelnen Spezies retten. Diese werden in besonderen Behältern, den Pods, aufbewahrt. Doch nun haben die berüchtigten Skinheads (?) aus der Bronx die kostbaren Pods geraubt und über die ganze Stadt verstreut. Die schnöden Wolkenkratzerschluchten sind so langweilig, daß man nach zwei Minuten Spielzeit genug von diesem Flugerlebnis hat. Erschwerend kommt die umständliche Steuerung hinzu. Gelenkt wird nur in 90 Grad-Schritten, und Änderungen der Flughöhe und -richtung lassen sich noch dazu nur nacheinander ausführen.

RANKING
Arcade-Action
Spielspaß 35%

Jungle Strike





Mit dem Kampfhubschrauber geht´s einem Diktator an den Kragen.

Der schlimme Diktator Kilbaba will mit seiner Privatarmee und einer Reihe atomarer Sprengköpfe den Weltfrieden bedrohen. Sein erster Plan ist es, die Hauptstadt Washington dem Erdboden gleichzumachen. Natürlich kann niemand die Stadt besser verteidigen als Sie! Direkt im Garten den Weißen Hauses starten Sie mit Ihrem hochausgerüsteten Helikopter Ihre erste Mission. Mit Ihren drei Waffensystemen an Bord zerschießen Sie feindliche Stellungen, laden ab und zu Munition nach und halten Angreifer vom Regierungssitz fern. Nicht viel anders läuft es in den anderen Missionen, die sich auf insgesamt 8 Kampagnien verteilen. Mittels Tastatur oder Joystick lenken Sie Ihren Hubi aus der 3D-Schrägansicht über die Schlachtfelder. Auch wenn das Spielprinzip nicht sonderlich einfallsreich ist, Jungle Strike macht Action-Freaks einfach Spaß und überzeugt durch eine gelungene Steuerung und zweckmäßige Spielgrafik.

RANKING
Arcade-Action
Spielspaß 74%

Kaiser Deluxe



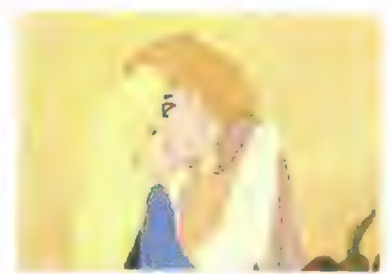


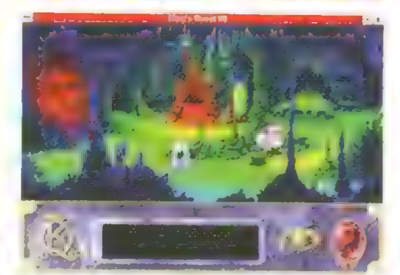
Zumindest ein paar Novitäten hätte man sich gewünscht

Als der Commodore C 64 noch als Maß aller Dinge galt, vergnügten sich die Anhänger behäbiger Wirtschaftssimulationen mit Kaiser. In der Absicht, den Thron Ihres Königreiches zu besteigen, pflegen Sie Kontakt mit den Nachbarländereien, sorgen für eine vernünftige Nahrungsversorgung Ihrer Untertanen, besorgen sich Waffen für eventuelle Grenzstreitereien und scheffeln möglichst viel Geld. Das einstmals ungemein beliebte Programm wurde um keinerlei Neuheiten erweitert und entspricht somit zu 100 % dem Original. Geringfügig verbessert hat der Hersteller Lifetimes die Grafik, die nun zumindest niedrigste Ansprüche zufriedenstellt. Das Prädikat „Deluxe" trägt die neuaufgelegte Version dieses Klassikers also zu Unrecht; angesichts der unprofessionellen VGA-Grafik und des drögen Sounds werden sich sowohl Veteranen als auch interessierte Unbeflissene zu Recht verulkt fühlen.

RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 35%

King´s Quest 7





Zahlreiche Märchen werden von King´s Quest 7 zitiert.

Als typisch amerikanisches Märchen präsentiert sich der siebte Teil der King´s Quest-Saga. Prinzessin Rosella hüpft übermütig in einen Teich - und landet in einer Fantasywelt, gegen die sich selbst Alice´s Wunderland langweilig ausnimmt. Rosella wieder nach Hause zu führen, ist die eigentliche Aufgabe in King´s Quest 7, auch wenn mittlerweile Rosellas Mutter Valanice ihr hinterhergesprungen ist - und sich in einer völlig anderen Gegend wiederfindet. Die Grafiken und Musikstücke des Adventures sind durchgängig auf Zeichentrickniveau, der Schwierigkeitsgrad des Spieles ist aber zu gering, um über die gesamte Spieldauer die Spannung auch für Fortgeschrittene aufrechterhalten zu können. Andererseits sind einige Rätsel dermaßen unfair, daß kleinere Kinder kaum jemals zur Lösung des Adventures gelangen können. Also ein Spiel für die ganze Familie - gleichzeitig.



Kingdoms of Germany





Wer wird „König von Deutschland"?

Vom Bochumer Computerspiel-Hersteller Starbyte stammt die deutsche Konvertierung des betagten Vikings. Der Unterschied zu diesem konzeptionellen Vorläufer: Der Spieler kämpft nicht mehr auf der britischen Insel, sondern auf dem europäischen Festland. Da das Spielsystem mittlerweile hoffnungslos veraltet ist, wird Ihnen eine trostlose VGA-Karte aus der Vogelperspektive vorgesetzt, über die Dutzende von kaum identifizierbaren Mini-Animationen hinwegruckeln. Immerhin unterstützt der Mix aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel die Maus als Eingabegerät und läßt sich somit bequem bedienen. Dazu trägt auch die Iconleiste am linken Bildschirmrand bei, mit der sich sämtliche verfügbaren Aktionen mit wenigen Klicks abrufen lassen. Trotz der Auslieferung auf CD-ROM entspricht die akustische Untermalung nicht mehr den heutigen Standards.



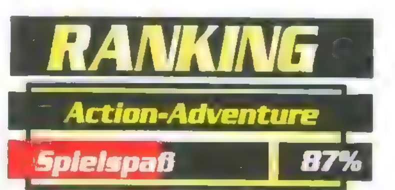
Little Big Adventure



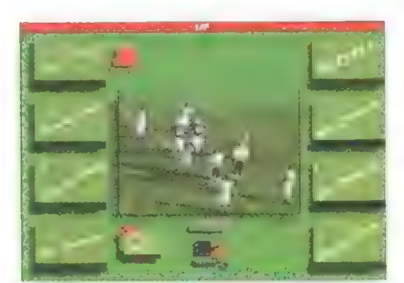


Twinsen kann zahlreiche Verhaltensmuster an den Tag legen.

Auf der nördlichen Halbkugel von Twinsun regiert der Gewaltherrscher Dr. Funfrock mit eiskalter Hand. Um der Tyrannei ein Ende zu bereiten, bestimmt die Gottheit Sendell einen jungen Mann, der es mit Funfrock aufnehmen soll. Die Wahl fällt auf den vom Spieler gesteuerten Twinsen, der sich nun auf den langen und beschwerlichen Weg zu Funfrock begeben muß. Das spielerisch an Alone in the Dark erinnernde Little Big Adventure zeigt das Geschehen aus einer isometrischen Vogelperspektive, dies jedoch in bestem SuperVGA. Das komplexe Action-Adventure geizt nicht mit abwechslungsreichen Grafiken und individuellen Charakteren mit denen man ins Gespräch kommen kann. Lediglich eine vernünftige Speicherfunktion für den Spielstand vermißt man, nach dem Tod Twinsens fängt man stets wieder am Anfang eines Levels an. Auch die Tastatursteuerung ist etwas kompliziert ausgefallen.



Live Action Football



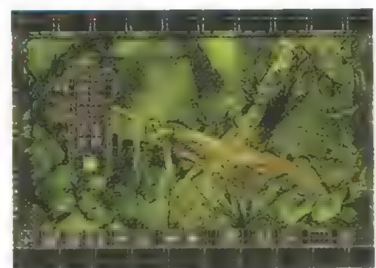


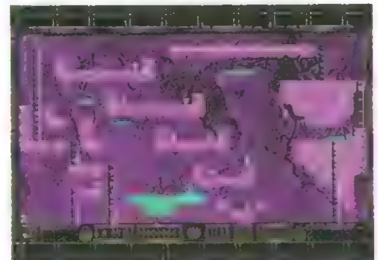
Amerikas Nationalsport als Football-Manager.

Statt selbst den Joystick in die Hand zu nehmen, kümmert sich der Spieler bei Live Action Football nur um die taktische Komponente der liebsten Sportart der Amerikaner. Unter Windows legt man per Mausklick die Strategie für den jeweils nächsten Spielzug fest und darf anschließend anhand einer kurzen AVI-Videosequenz „live" mitverfolgen, wie sich diese auf den Spielverlauf auswirkt. Da das komplizierte Regelwerk der Ballsportart hierzulande weniger gut bekannt ist, werden sich nur Football-Fans vom trockenen Zauber dieses sportlichen Strategiespiels angezogen fühlen. Ein weiterer Kritikpunkt: es stehen lediglich zwei All-star-Teams mit bunt zusammengewürfelten NFL-Stars zur Verfügung - demjenigen, der sich mit der Sportart schon eingehend beschäftigt hat, fehlen also die bekannten Mannschaften wie die San Francisco 49ers oder die legendären Denver Broncos.

RANKING
Sportspiel
Spielspaß 29%

Loderunner





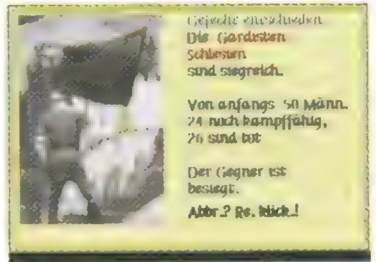
150 Levels sorgen für langanhaltenden Spielspaß.

Dem Klassiker unter den Jump & Runs wurde von Sierra ein frisches, zeitgemäßes Outfit verpaßt. In über 150 Levels lassen Sie den Helden Leitern hinaufkraxeln, über Abgründe hopsen und lohnende Extras einsammeln. Eine Vielzahl von Waffen und praktische Werkzeuge erleichtern ihm seine Aufträge: Beispielsweise können Sie mit einer Axt Durchgänge schaffen, und Teleporter beamen ihn andere Orte. Mittels des kinderleicht zu bedienenden Game Generators erschaffen Sie eigene Episoden. Die Loderunner-Neuauflage läuft ausschließlich unter Windows ab Version 3.1x und präsentiert sich in moderner SVGA-Grafik mit liebevoll gezeichneten Animationen. Die Anfang des Jahres 1995 erschienene CD-ROM-Version enthält vollständig ins Deutsche übersetzte Bildschirmtexte und Menüs und läßt die Füße bei schwungvoller Audio-Musik im Takt mitwippen.

RANKING
Jump & Run
Spielspaß 82%

Lords of the Realm





Mit Bier kann man seine Untertanen bei Laune halten.

Wer Strategiespiele stets zu umfangreich und zu trocken findet, wird an Lords of the Realm viel Freude haben. Bei dem Spiel geht es um das Erobern und Kultivieren von Landstrichen, wozu einem ein relativ kleines Repertoire an Handlungsmöglichkeiten offensteht: Burgen bauen, Felder bestellen, Handel treiben und natürlich Krieg führen. Das sehr einfach zu bedienende Strategiespiel kann also keineswegs durch Vielfalt überzeugen, dennoch gelingen erstaunlich langwierige und unterhaltsame Spielrunden. Nicht unerheblich daran beteiligt ist der Mehrspielermodus, der bis zu sechs Strategen an einem Spiel teilhaben läßt. Historische und geographische Fehler des Programms stören wohl nur die Perfektionisten, andere freuen sich über den unauffälligen Einbau einer Wirtschaftssimulation in die Strategieoberfläche. Gerade für Anfänger im Strategiebereich ist Lords of the Realm erste Wahl.

RANKING
Strategiespiel
Spielspaß 72%

Lost Eden





Ein Spiel mit zauberhaften Grafiken und tollem Soundtrack.

Bei den Bewohnern des Planeten Mo handelt es sich um eine intelligente Rasse, die sich mit den dort ebenfalls noch lebenden Dinosauriern verständigen kann. Ganz friedlich geht es zwischen Mensch und Getier dort allerdings auch nicht mehr zu: Herden von blutrünstigen Tyrannosauriern machen dem Volk von Mo seit vielen Jahren das Leben schwer. In der Rolle von Prinz Adam von Mo muß der Spieler den Planeten wieder in ein Paradies verwandeln. Dies soll durch den Bau einer heiligen Zitadelle geschehen, die durch Ihre magische Energie die Grenzen des Königreichs wieder sicher macht. Vor allem grafisch hat Lost Eden einiges zu bieten: Monumentale Hintergründe und Full-Motion-Videos vermitteln das Gefühl, in einem Zeichentrickfilm mitzuspielen. Leider sind auch bei diesem interaktiven Film die Puzzles etwas zu knapp gekommen und der Spielverlauf ist für echte Adventure-Freaks etwas zu geradlinig.

RANKING
Adventure
Spielspaß 71%

Lost Signals





Deutsches Kriminal-Spiel gibt Spielern Kopfnüsse.

Im Stil der TKKG-Jugendserie aus dem deutschen Fernsehen schickt der Medienriese Bertelsmann drei Nachwuchsschnüffler auf heiße Spur: die Hansestadt Hamburg wird von skrupellosen Verbrechern erpreßt, die mit Hi-Tech-Hardware den Funkverkehr des Hafens stören und auf diese Weise dramatische Schiffsunglücke provozieren wollen. Wie es der Zufall will, kommt Ihnen dabei aber das Nachwuchsdetektiv-Trio auf die Schliche. Als Spieler übernehmen Sie die Kontrolle über die drei. Trotz des jüngeren Zielpublikums, an das sich Lost Signals richtet, ist das interaktive Multimedia-Adventure auch für Erwachsene noch ganz spannend zu spielen. Leider trüben einige technische Mängel den Spielspaß: gerade einmal 74 MByte an AVI-Filmsequenzen bilden das Rückrad für das Spiel. Hinzu kommen Ladezeiten, die einem die Füße einschlafen lassen sowie die ultraharten Rätsel, die vor allem erklärte Grübler und Denker ansprechen.

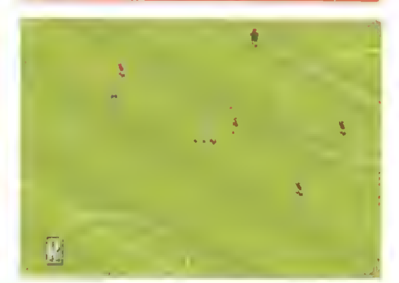
RANKING

Adventure

Spielspaß 58%

L. Matthäus Super Soccer





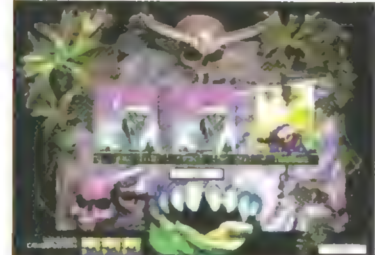
Nervenaufreibende Torszenen sind bei diesem Spiel garantiert.

Wenn ein Lothar Matthäus seinen Namen für ein Spiel gibt, sollte man eine ganz besondere Qualität erwarten können. Doch erst im zweiten Versuch wurde mit L.M.Super Soccer ein würdiges Sportspiel mit dem Namen des dauerverletzten Herzogenaurachers geschaffen, das mit hoher Geschwindigkeit, exakter Steuerung und witzigen Animationen eine Menge Spaß bietet. Leider ist die Darstellung der Akteure ausgesprochen winzig und pixelig ausgefallen, auch der Sound rauscht unmotiviert vor sich hin. Dafür stehen reale Spielernamen auf den Transferlisten, nahezu jeder Regionalligist kann gegen Teams wie Bayern München antreten und auch sonst glänzt das Spiel mit Realismus an allen Ecken und Enden. Auch wenn die Grafik nicht perfekt ist, das eigentliche Spiel ist es: dank der exakten Steuerung gelingen alle Pässe, endlich einmal kann man Tore durch eigenes Können schießen.



Maabus





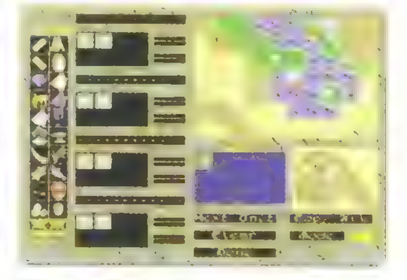
Tief im Dschungel lauert das Grauen auf seine Opfer.

Mit einem ferngesteuerten Wunderpanzer müssen Sie bei Maabus versuchen, den Grund für eine erhöhte radioaktive Strahlung auf der Insel Aloratora aufzudecken. Die Grafik der Mischung aus den Genres Adventure und Interaktiver Film gibt sich im Windows-typischen Look und wird dementsprechend auch allein mit der Maus gesteuert. Die Sicht aus dem Panzer macht zwar einen ordentlichen Eindruck, ist aber nicht besonders flüssig und schnell. Die eingespielten Videosequenzen beschränken sich auf die Kommunikation mit dem Leiter Ihrer Operation, der Sie vor Gefahren warnt oder wichtige Meldungen („Die CD muß gewechselt werden!") durchgibt. Untermalt wird das ganze Geschehen mit Dschungelklängen, Urlauten der angreifenden Monster und den Fahrgeräuschen des Panzers. Leider mag sich aufgrund der wenigen Rätsel und des schlaffen Spieltempos auch bei diesem Interaktiven Film keine gute Atmosphäre einstellen.



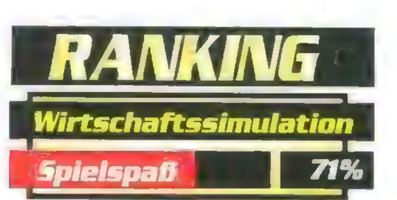
Machiavelli - The Prince





Wirtschaftssimulation mit strategischen Zügen.

Als junger Handels-Kaufmann im Mittelalter versuchen Sie sich bei Machiavelli ein mächtiges Wirtschaftsimperium aufzubauen. Angelpunkt dieser Wirtschaftssimulation ist das alte Venedig. Zu Beginn Ihrer Karriere müssen Sie zunächst Forschungsschiffe und kleinere Reitertruppen losschicken, die handelsbereite Städt in der näheren Umgebung auskundschaften sollen. Später können Sie dann mit Ihren neu gekauften Handelsschiffen eigene Handelsrouten etablieren. Die Zahl der zu handelnden Artikel ist mit ungefähr 20 Stück im überschaubaren Rahmen gehalten. Insgesamt gesehen kann Machiavelli - The Prince durchaus auf lange Zeit motivieren und bietet ein wenig mehr als vergleichbare Wirtschaftssimulationen. Die grafische Präsentation der wirtschaftlichen Geschehnisse hält sich aber - genau wie der unspektakuläre Sound - in einem sehr bescheidenen Rahmen.





Master of Magic





Die deutsche Version des Fantasy-Strategie-Knüllers.

Nach langer Wartezeit ist endlich die deutsche Version des Fantasy-Strategie-Leckerbissens Master of Magic erhältlich. Bis auf einige Bestandteile der Benutzeroberfläche, wie z. Bsp. einzelne Buttons, wurden die umfangreichen Texte (u.a. die Beschreibung der Armeetypen, Zaubersprüche und Magie-Utensilien sowie Helden-Steckbriefe) vollständig und sehr gewissenhaft ins Deutsche übersetzt. Bedingungsloses Zugreifen ist allerdings nur bei der Diskettenversion angesagt. Wegen völlig überhöhter Basisspeicher-Anforderungen (>600 KByte) kann es bei der CD-ROM-Version nämlich durchaus vorkommen, daß Sie diese auf Teufel komm raus nicht zum Laufen bringen. Glücklich kann sich lediglich der schätzen, der einen speziellen Speicher-Manager wie Quemm besitzt, der ihm im ersten Megabyte RAM ein paar Kilobytes mehr freischaufelt als der DOS-Manager EMM386.

RANKING
Strategiespiel
Spielspaß 85%

Menzoberranzan





Ein famoser Soundtrack begleitet Sie durch's Spiel.

Basierend auf den Fantasy-Romanen von Bestseller-Autor R. A. Salvatore hat Rollenspiel-Gigant SSI ein Programm entwickelt, das sich nicht nur durch einen beinahe unaussprechlichen Titel, sondern auch durch Komplexität und Spieltiefe auszeichnet. Hingegen ist die pixelige Grafik - abgesehen vom gerenderten Intro und den Zwischensequenzen - weit weniger gut gelungen. Eine übersichtliche Benutzeroberfläche gewährt jederzeit Zugriff auf Kompaß, Options-Menü, Automapping und Inventory. Auf Wunsch können Sie alternativ auch auf eine 3D-Ansicht der Umgebung umschalten, wobei sich das ruckelige Scrolling selbst mit Pentium und schneller Grafikkarte nicht entschärfen läßt. Neben gewohnt gehirnschmalz-verzehrenden Puzzles stehen auch jede Menge Echtzeit-Kämpfe auf dem Programm jedes Menzoberranzan-Abenteurers.

RANKING
Rollenspiel
Spielspaß 75%

Metaltech: Earth Siege





Die HERCs sind mit zwei Joysticks gerade noch steuerbar.

Die Hintergrundgeschichte klingt wie ein Plagiat der Terminatorfilme: immer intelligenter werdende Maschinen haben es langsam satt, von Menschen befehligt zu werden. Also nehmen sie in Gestalt von riesigen Kampfrobotern (HERCs) den Kampf gegen die Menschheit auf. Doch diese hat noch ein Ass im Ärmel: Sie! Der Spieler übernimmt die Steuerung eines wohlbewaffneten Roboters, zusammengesetzt aus zerstörten HERCs, und zieht in die Schlacht gegen die Maschinen. Das etwas kompliziert zu steuernde Spiel weist einen hohen Schwierigkeitsgrad auf, dafür werden aber äußerst packende Kämpfe geboten. Highlight ist zweifellos auch die schnelle und detailreiche Grafik sowie der Campaignmodus, der nicht etwa zahlreiche Missionen aneinanderhängt, sondern je nach Ausgang der vorherigen Mission die darauf folgende neu entwirft.

RANKING
Simulation
Spielspaß 86%

MetalTech: Battledrome



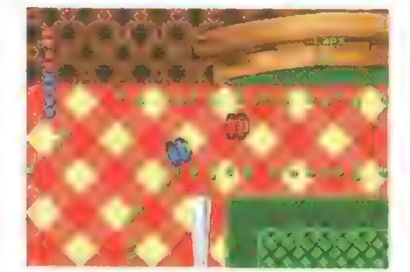


So lasch kann Heavy Metal sein...

Gladiatoren aus Stahl stapfen durch die 3D-Welten und walzen alles nieder, was nicht rechtzeitig auf die Bäume kommt. An Bord eines HERC-Kampfroboters stehen Sie sich einem anderen Exemplar dieser Spezies gegenüber - und zwar in einer frei wählbaren Arena mit einer beliebigen Anzahl von Hindernissen. Leider läßt dabei die Grafik gegenüber Earthsiege aus der gleichen Serie zu wünschen übrig. Trotz dem Einsatz von Texturen bestehen Boden und Decke des Kampfgeländes zum größten Teil aus Hunderten kleiner grauer Punkte. Wenn Sie gegen den Computergegner antreten, überlagern die technischen Mängel den potentiellen Spielspaß. Lediglich bei einem Duell gegen einen menschlichen Partner via Netzwerk, Nullmodemkabel oder Modemverbindung offenbaren sich die Qualitäten des Programms, das aber dennoch nur kurzfristig zu fesseln vermag.

RANKING
3D-Action-Spiel
Spielspaß 65%

Micro Machines 2



Die Gegner können auch von der Bahn gedrängt werden.

Die Kleinsten sind mal wieder die Größten: Mit drolligen Spielzeug-Autos, -Hubschraubern, -Schiffen und -Buggys düsen Sie über die verrücktesten Pisten (Spülbecken, Sandburgen, Klobrille, Gartenbeet usw.). Die VGA-Grafik mit dem Putzigkeitsfaktor 100 zeigt das Renngeschehen aus der Vogelperspektive. Das Hauptmenü läßt Ihnen die Wahl zwischen etlichen Wettbewerben und Turnieren für bis zu vier Spieler, was deutlich mehr Spaß macht als eine Rally gegen die Computergegner. Die simple Steuerung (Beschleunigen, Bremsen, Hupen) geht sofort in Fleisch und Blut über und bietet einen sinnvollen Kontrast zu den vielen realitätsversessenen Simulationen. Zusätzlich zum ersten Teil ist ein Construction Kit enthalten, mit dem Sie sich Ihre eigenen Pisten zusammenbasteln können. Die einheizenden Musikstücke liegen übrigens als CD-Audiotracks vor.

RANKING
Rennspiel
Spielspaß 82%

MS Space Simulator





Ganze drei Quadrate wurden mit solchen Texturen überzogen.

Die Idee ist gar nicht schlecht: mal eben zum Mars fliegen oder die Rückseite des Mondes begutachten scheint auf den ersten Blick recht kurzweilig. Was Microsoft daraus gemacht hat, ist aber beinahe eine Zumutung: der MS Flugsimulator wurde fast unverändert übernommen, dessen Grafiken fast völlig entfernt und die Flugzeugtypen auf SpaceShuttle und Raketenrucksack beschränkt. Lediglich drei handtuchgroße Quadrate (Cape Canaveral, Mars- und Mondstation) wurden mit Texturen und Gebäuden belegt, der Rest des Universums erstrahlt in reinen, unschattierten Farben. Auf dem Mars oder dem Mond ist dann auch nicht viel zu unternehmen, außer dem Begutachten von Treibhäusern und Lagerhallen ist einfach nichts zu tun. Ganz nett und dennoch völlig unnütz ist das sogenannte Observatorium, das einem den Sternenhimmel über einem beliebigen Punkt des Universums zeigt.



NASCAR Racing





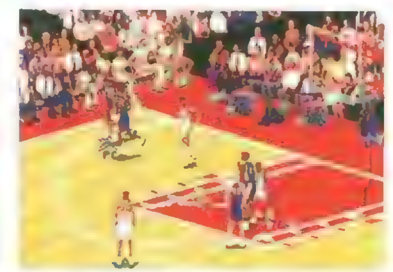
Nach viel Kritik konnte sich das Rennspiel dich noch plazieren.

Nachdem die Betaversion von NASCAR Racing sich bei ersten Tests als viel zu langsam erwies, um überhaupt als spielbar bezeichnet zu werden, rafften sich die Programmierer auf und unterzogen die Grafik-Engine einer gründlichen Totalüberholung. So unterschied sich die fertige Endversion, die erst erschien als alle Tests in einschlägigen Fachmagazinen bereits gedruckt waren, auch entsprechend von der Betaversion: Die amerikanischen Stock-Cars lassen sich selbst in SuperVGA vernünftig fahren, und sogar die aufwendigen, externen Kamerapositionen lassen sich während der Fahrt problemlos aktivieren. Einzig die immer noch träge Steuerung, die wohl das träge Fahrverhalten der schweren Nascar-Wägen widerspiegeln soll, trübt nach wie vor den Spielspaß. In der CD-ROM-Version, die uns zum Test vorlag, konnten wir zur Diskettenversion keine Unterschiede ausmachen, lediglich die Festplatte wird etwas schonender behandelt.



NBA Live 95



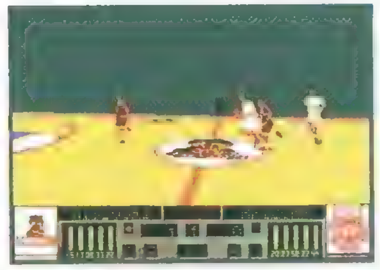
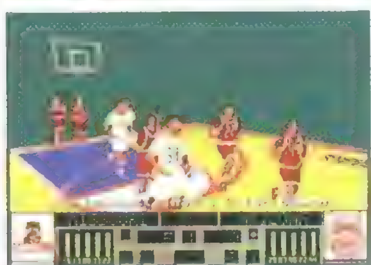


Ein Basketball-Spiel von EA erhebt Anspruch auf Platz 1.

Wer Sportsimulationen zu seinen Lieblingsspielen zählt, und eine besondere Vorliebe für Basketball hegt, konnte mit den bisherigen Genre-Vertretern (NCAA2 und Jordan in Flight) nicht so ganz glücklich werden. Mit NBA Live gibt es erst jetzt ein Spiel, das allen Ansprüchen verwöhnter Spieler gerecht wird. Neben einer revolutionären Multiplayer-Option mit Vier-Spieler-Modus und unterschiedlichsten, allesamt hochwertigen Grafikmodi glänzt vor allem die Steuerbarkeit der Spielfiguren durch zahlreiche Innovationen. Schnelle Pässe lassen sich im Gegensatz zu anderen Sportspielen kontrolliert und ohne Verzögerung ausführen. Aber auch Solos mit unmittelbaren Korblegern oder Dunkings gehen so flüssig von der Hand, wie bei keinem anderen Spiel. NBA Live 95 ist ganz klar das Refernenzspiel aller Ballsport-Spiele und ist auch sonstigen Sportspielen eine Nasenlänge voraus.



NCAA 2

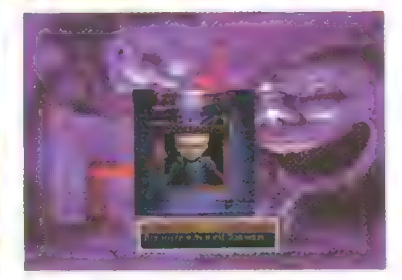



Basketball-Vergnügen ohne Scottie, Michael und Shaq!

Im Gegensatz zur amerikanischen Basketball-Profiliga NBA ist die in den USA fast genauso beliebte College-Liga NCAA in Deutschland weitgehend unbekannt. Bethesda Softworks hat den hoffnungsvollen Nachwuchs-Stars eine eigene Simulation gewidmet, bei der Sie die Steuerung über ein Team von fünf Spielern übernehmen. Anders als in anderen Spielen wird das Areal nicht aus einer festen Perspektive gezeigt; stattdessen kreist eine virtuelle Kamera je nach Spielsituation um den Court und zoomt bei Bedarf interessante Szenen auf Bildschirmgröße heran. Das in puncto Steuerung etwas gewöhnungsbedürftige Programm schaltet automatisch an einen anderen Spieler weiter, wenn beispielsweise der Ball verlorengeht oder ein Paß erfolgt ist. NCAA 2 kann auf entsprechend schnellen PCs optional auch im SVGA-Modus betrieben werden. Statistiken und Tabellen informieren fundiert über den Spielverlauf.

RANKING
Sportspiel
Spielspaß 79%

Noctropolis

For your eyes only - ein Spiel nur für Erwachsene .

Sie schlüpfen in die Haut von Peter, der einen Shop für ausgewählte Comic-Literatur betreibt. Als er eines Tages bei einem Preisausschreiben gewinnt, überschlagen sich die Ereignisse: Er wird in seinen Lieblings-Comic hineingesogen und landet in der düsteren Stadt Noctropolis, wo es für ihn eine Menge zu tun gibt, wenn er die zivilisierte Welt vor den Mächten des Bösen bewahren will. Surrealistische 3D-Studio-Illustrationen bilden den Hintergrund für digitalisierte Schauspieler, die ihm per Sprachausgabe weiterhelfen bzw. ihn in die Irre führen. Das Adventure, mit dem Hersteller Electronic Arts eine erwachsene Zielgruppe ansprechen möchte, leidet allerdings noch unter diversen Kinderkrankheiten: Briefmarkengroße Videofenster, ein unergonomisches Interface und teils unlogische, teils frustrierende Puzzles (pixelgenaues Absuchen des Bildschirms) sowie etliche Sackgassen sind die größten Ärgernisse.

RANKING
Adventure
Spielspaß 67%

Novastorm




An Xenon II oder Raptor kommt Novastorm längst nicht heran.

Ein reinrassiges Ballerspiel ist Novastorm von Psygnosis. Mit einem kleinen Raumschiff fliegt man durchs All und bekämpft Horden von feindlichen Raumschiffen. Wie auch bei anderen Vertretern des Genres üblich, erhält man für jede feindliche Gruppe diverse Boni, die im Lauf des Spiels zu verbesserten Waffensystemen führen. Dabei erinnert das Spiel etwas an Rebel Assault: auch bei Novastorm ist die Flugbahn weitestgehend vorgegeben, die Steuerung bewirkt nur minimale Bewegungen. Das Dauerfeuerspektakel findet auf Vulkan-, Eis- und Wüstenplaneten statt, auch Asteroidenfelder dürfen natürlich nicht fehlen. Die Steuerung ist wegen der vorgegebenen Flugbahn etwas ungenau, Grafik und Sound sind blankes Mittelmaß. Immerhin sind die Level übersichtlich und fair aufgebaut, so daß Novastorm ein angenehmes Spiel für zwischendurch ist.

RANKING
Arcade-Action
Spielspaß 68%

Oldtimer

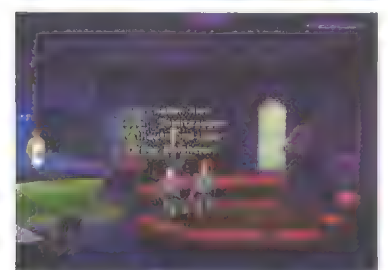



Attraktive Thematik, verpackt in ebensolcher Grafik.

Eine langwierige Recherche-Arbeit ging der Entwicklung dieser historischen Wirtschaftssimulation von MAX DESIGN voraus, die den zweiten Teil der Serie „Erlebte Geschichte" bildet. Ihnen obliegt der Aufbau einer Automobilfabrik mit allem drum und dran: Sie kümmern sich um die Forschung, betreiben Werbung, bauen das Händler-Netz aus und testen Ihre Vehikel auf der firmeneigenen Rennstrecke, deren Landschaft mit realistischen Texture Mapping-Elementen „beklebt" wurde. Auch das übrige Spiel zeichnet sich - abgesehen von der geschichtlich gesicherten Daten - durch stilvolle VGA-Grafik, temperamentvollen Sound und eine intuitive Maussteuerung aus. Ein integriertes Lexikon informiert über den Werdegang des Automobils und versetzt Sie anhand von kurzen und oft recht amüsanten Videofilmen zurück in die Gründerzeiten dieser Industrie.

RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 85%

Orion Conspiracy

Ein echter „Interactive Movie" sieht anders aus.

Als Devlin McCormack recherchieren Sie auf dem Planeten Cerberus die wahren Gründe für den Tod Ihres verunglückten Sohnes. Auf der Suche nach dem Täter schnüffelt man in den Räumlichkeiten herum, plaudert mit allerlei zwielichtigen Gestalten und erweitert das Inventory mit Nützlichkeiten aller Art - Maussteuerung und Icons machen's möglich. Daß es Orion Conspiracy nicht in den Adventure-Olymp geschafft hat, liegt u. a. an der detail- und farbarmen SVGA-Grafik, an den ausufernden Diskussionen mit anderen Personen und den stumpfsinnigen, völlig überflüssigen Fußmärschen durch die Raumstation. Die derben und nicht gerade jugendfreien Sprüche, die auch in der deutschen Übersetzung zutagetreten, prädestinieren The Orion Conspiracy für eine erwachsene Zielgruppe. Die bizarren Puzzles lösen sich nach dem Trial-and-Error-Verfahren vergleichsweise schnell.



Panzer General



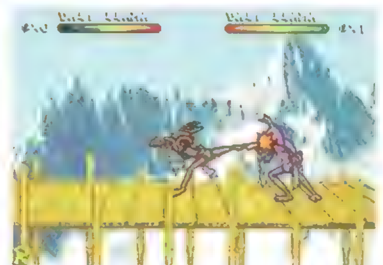

SSI läßt die Panzer über die SVGA-Äcker rumpeln.

Hexagon-Spielfelder bilden die Grundlage für dieses weitgehend geschichtstreue Strategiespiel mit einem fragwürdigen Zweite-Weltkrieg-Szenario. Der Startschuß fällt im Jahre 1939, wo Sie als Oberbefehlshaber der deutschen Wehrmacht Ihre Einheiten rundenweise gen Osten vorrücken lassen. Abhängig vom Typ der über 100 Fußtruppen, Kettenfahrzeuge oder Transporter und vom Untergrund des Terrains (Berg, Wald, Fluß usw.) können Sie bei jedem Spielzug bestimmte Strecken zurücklegen. Diese Kriterien sind auch entscheidend, wenn der Sieger aus einem Schußwechsel ermittelt werden soll - ein Kontingent Pioniere hat im Kampf gegen mehrere Schützenpanzer eher bescheidende Überlebens-Chancen. Eine mausgesteuerte Benutzeroberfläche und zweckmäßige SVGA-Grafik sind die Highlights auf technischer Seite.



Paws of Fury



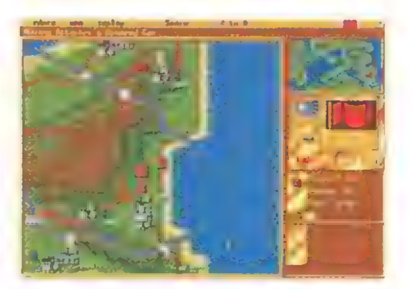


Paws of Fury bietet nur mittelmäßige Kampfsportunterhaltung.

Bislang floß bei Kampfsportspielen entweder tonnenweise Blut oder Metallplatten und Schrauben flogen durch die Luft. Paws of Fury ist zwar keineswegs ein „friedliches Spiel", allerdings verzichtet es völlig auf unnötige Gewaltdarstellungen, handelt es sich doch bei den Kontrahenten um putzige Kameraden aus der Tierwelt. Dieser positive Grundgedanke wird allerdings vom wenig gelungenen Gameplay überschattet. Die Kämpfer lassen sich nur sehr ungenau steuern und auf Aktionen des Gegners kann man so gut wie gar nicht reagieren. Auch in puncto Grafik gibt es mehr Kritik als Lob: egal ob Hase, Fuchs oder Bär, alle Akteure wurden absolut ungenügend animiert, so daß selbst Kindern - an die das Spiel hauptsächlich gerichtet ist - schnell die Lust vergeht. Schade um die nette Idee, dem ein „gewaltloses Kampfsportspiel" hätte sicherlich viele Freunde gefunden.



The Perfect General 2




Ein Strategiespiel auf Basis der gewohnten Hexagone.

Auf einer kleinen Karte die sich scrollen läßt, stehen sich wieder einmal zwei Generäle mit ihren Armeen gegenüber. Gekämpft wird einerseits um Städte, die im Spielverlauf zur Erzeugung weiterer Einheiten benötigt werden, und andererseits um Punkte. Im Vergleich zum Hauptkonkurrenten Panzer General wurde beim zweiten Teil dieses Strategiespiel leider nur halbe Arbeit geleistet. Der integrierte Zwei-Spieler-Modus wird wegen erheblicher Mängel im Spielsystem kaum für längere Motivation sorgen. Zwar mag die Grafik besser sein als beim Vorgänger, trotzdem wird The Perfect General 2 den Ansprüchen heutiger Strategie-Liebhaber nicht mehr gerecht. Ebenso verhält es sich mit der Hintergrundmusik: genau wie beim Kampfsystem ist dabei von Abwechslung keine Spur. Das gute alte Schach ist abwechslungsreicher, unterhaltsamer und spannender.





Picture Perfect Golf



Ein Golfspiel mit Fotos echter Golfplätze sorgt für Realitätsnähe.

Picture Perfect Golf bricht mit einem ungeschriebenen Gesetz des Golf-Genres. Während bei anderen Spielen ein gefilmter Golfer den Schläger schwingt, sieht man den 18-Loch-Kurs diesmal aus der First-Person-Perspektive. Ein entscheidender Vorteil dabei sind die verschwindend geringen Ladezeiten - denn wo keine Animation berechnet wird, müssen lediglich die fotorealistischen PCX-Hintergrund-Grafiken in den Speicher geschaufelt werden. Das Verhalten des kleinen weißen Bällchens mutet hingegen etwas seltsam an, da es sich gar nicht erst die Mühe macht, mit wachsender Entfernung immer kleiner zu werden, wenn es über den Fairway geschlagen wird. Durch den fehlenden 3D-Eindruck wird Golfen zur reinsten Glückssache. Gewichtigster Nachteil: Bereits beim zweiten Durchspielen verliert P.P.G. den Reiz, und auch die professionellsten Fotos können die spielerischen Mängel nicht kompensieren.

RANKING
Sportspiel
Spielspaß 61%

Pinball Fantasies Deluxe





Die Deluxe-Version des bekannten Flipper-Simulators.

Neben den bereits in der Grundversion enthaltenen Tischen Party Land, Speed Devil, Billion Dollar Game Show und Stones & Bones sind in der Deluxe-Ausgabe vier weitere Flippertische mit von der Partie. Die einzelnen Tische sind von der gleichen Qualität wie die Vorgänger, bieten aber erstmals Multibälle. Jeder Tisch verfügt über mehrere Flipper und und kann in seiner Neigung den Neigungen des Spielers angepaßt werden. Wie jeder andere Flipper von 21st Century auch ist P. F. Deluxe vor allem für Sammler empfehlenswert. Die acht Tische mit ihrem sehr realistischem Ballverhalten kommen an das Referenzspiel des Genres, Psycho Pinball trotz der Multiball-Erweiterung aber immer noch nicht heran. Außerdem wäre es an der Zeit, die Pinball Fantasies-Reihe durch echte Innovationen zu erweitern - das ständige Veröffentlichen im Grunde genommen völlig gleicher Spiele könnte auf die Dauer dem Ruf des Herstellers schaden.

RANKING
Flipper
Spielspaß 86%

Pinball Mania



Pinball Mania bietet lediglich vier neue Tische - mehr nicht!

Der Markt für Flippersimulationen ist wohl mittlerweile wirklich gesättigt. Die englische Spieleschmiede 21st Century macht sich aber darüber anscheinend keine Gedanken: die vielen unterschiedlichen Variationen des einst überaus erfolgreichen Pinball Dreams lassen sich kaum mehr an zehn Fingern abzählen. Pinball Mania ist leider auch nicht mehr als ein Ableger des betagten Original-Programms und bietet als Verkaufsargument lediglich vier neue Tische: Tarantula, Jailbreak, Kick-Off und Jackpot präsentieren bodenständige Flipperkost, lassen aber nette Spielereien, wie sie beispielsweise Psycho Pinball von Codemasters zu bieten hat, schmerzlich vermissen. Wer von Flippern partout nicht genug bekommen kann, kommt an Pinball Mania wahrscheinlich nicht vorbei. Wer jedoch ein „Spiel für zwischendurch" sucht, sollte bei Psycho Pinball zugreifen.



Power Drive





Von wegen „Ich geb' Gas, ich will Spaß!" ...

Ein fun-betontes Rennspiel im Stil der bekannten Micro Machines kommt aus dem Hause U. S. Gold. Aus der Vogelperspektive steuert man sein Vehikel durch sandige Wüstengebiete und über rutschige Eisschollen. Dabei stehen dem Spieler Fahrzeuge wie der Mini Cooper S, der Fiat Cinquecento Turbo, Opel Astra oder der Toyota Celica zur Verfügung - das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Je weiter oben Sie auf dem Siegertreppchen stehen, desto mehr Bargeld dürfen Sie für Tuning-Extras verpulvern. Der Spielspaß von Power Drive leidet erheblich unter der frustrierend unpräzisen Steuerung, der farb- und detailarmen Grafik und den unattraktiven Menüs, die lediglich mit digitalisierten Fotos hinterlegt wurden - ganz zu schweigen von den faden Soundeffekten und den lieblosen Animationen. Spielerische und technische Mängel ruinieren das an sich interessante Konzept.

RANKING
Rennspiel
Spielspaß 47%

Premier Manager 3



Inhaltlich 2. Liga, technisch ein klarer Absteiger.

Mit einem soliden Fußball-Manager kann man als Computerspiel-Hersteller nie was verkehrt machen, wird sich auch Gremlin gedacht haben. Fatalerweise wurde dabei die Optik sträflich vernachlässigt, während die Spieltiefe Vergleiche mit diversen Hattricks von bundesdeutschen Labels nicht zu scheuen braucht. Als Manager heuern Sie Trainer, Physiotherapeuten und Talent-Sucher an, die sich um das Wohl Ihrer Mannschaft kümmern. Daneben handeln Sie Verträge mit Sponsoren aus, schauen sich auf dem Transfermarkt um und besorgen das nötige Kleingeld bei den Banken, um sich verwöhnte Stars leisten zu können. Lieblose VGA-Grafik, schmalbrüstiger Sound und eine überdurchschnittlich verkomplizierte Benutzeroberfläche schrecken nicht nur Ästheten ab. Von den spielerischen Möglichkeiten her wird man als Käufer sicherlich nicht enttäuscht sein.

RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 68%

Prisoner of Ice



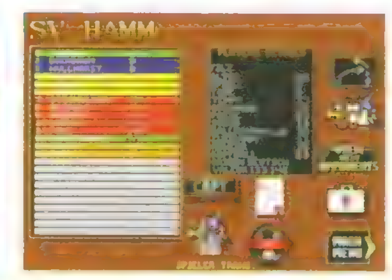


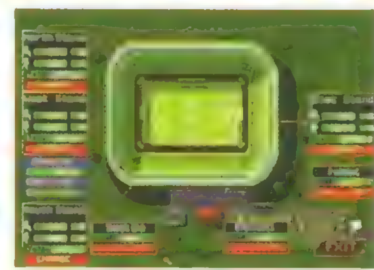
Adventure mit grafischen und spielerischen Raffinessen.

Prisoner of Ice hebt sich überaus positiv von den restlichen Adventure-Neuerscheinungen dieses Jahres ab. Bei diesem Grafikadventure mit Spionageabenteuer-Hintergrund wurde verwirklicht, was viele Spieler immer gefordert haben: bei guten SVGA-Grafiken und Hunderten von Megabytes an digitalisierten Sounds und Stimmen wurde die Spieltiefe nicht vernachlässigt. Die Geschichte ist zur Zeit des Zweiten Weltkriegs angesiedelt: im Rahmen eines geheimen Auftrags muß der Spieler in der Rolle eines englischen Spezialagenten einem hochgeheimen Forschungsprojekt der Nazis auf die Schliche kommen. SuperVGA-Grafiken, hervorragend animierte Spielfiguren und ein kräftiger Schuß Science-Fiction machen Prisoner of Ice für jeden Spieler interessant, der in einem Adventure eine gute Mischung aus guter Technik, einem einfachen Mausinterface und gut durchdachten Rätseln sucht.



Profi Fußball - Der Trainer





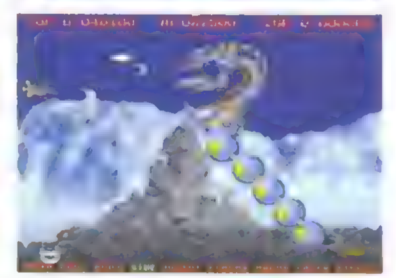
Dieses Spiel macht Sie zum digitalen Passiv-Sportler!

Ein weiterer Beitrag zum Thema Fußballmanager kommt aus dem Hause BOMS. Realisiert wurde eine Wirtschaftssimulation rund um Deutschlands beliebteste Sportart, bei der Sie als Manager eines kleinen Clubs Einfluß auf die Stadiongröße, Spielerverträge und die Mannschaftsaufstellung haben. Die Entscheidungsbefugnis erstreckt sich unverständlicherweise aber nicht auf das für ein solches Spiel wichtige Training oder den Eingriff ins Spielgeschehen. Noch am unterhaltsamsten sind das Blättern in den ellenlangen, aber unübersichtlichen Transferlisten und die Festlegung der Taktik (4-3-3, 2-3-4 usw.). Ein mies übersetztes Handbuch, laienhafte Grafik und kaum vorhandener Sound ergänzen sich zusammen mit der bedingt brauchbaren, mausgesteuerten Benutzeroberfläche zu einem wenig empfehlenswerten Vertreter dieses trendigen Genres.



Project X





Arcade Action (fast) wie in der Spielhalle.

Team 17, die Hoflieferanten vieler Amiga-Besitzer, lassen's inzwischen auch auf dem PC krachen. Und wie könnte es anders sein, begehen sie ihren Einstand mit einem fetzigen Shoot 'em Up der klassischen Machart. Ihre Aufgabe besteht darin, in das Zentrum des Planeten Ryxx einzudringen, um eine ganze Armee von mutierten Rieseninsekten zu vernichten. Mit Lasersalven und aufgesammelten Power-Ups (Kreuz-Diagonal-Feuer, Plasma Guns, „Self-Homing-Rockets" usw.) ballern Sie sich horizontal durch die fünf angebotenen Levels. Grafik und Sound bewegen sich für PC-Verhältnisse auf einem eher niedrigen Niveau, selbst wenn auf einem 486er bzw. Pentium-PC von ruckelndem Scrolling" nicht mehr die Rede sein kann. Mangels neuer Ideen und einem intelligenteren Aufbau der einzelnen Etappen bleibt Projext X qualitativ hinter Novastorm, Pyrotechnica oder Raptor zurück.





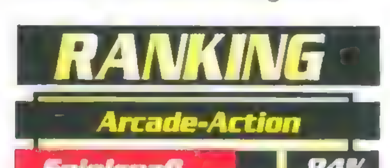
Prototype





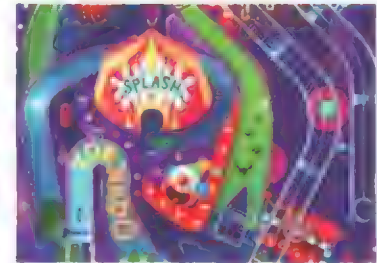
Auch aus dem deutschsprachigen Raum kommen gute Actionspiele.

Obwohl das Genre der Shoot ´em up-Actionspiele vornehmlich den Konsolen zugeschrieben wird, entwickelte das österreichische Softwarehaus Neo einen Vertreter, der mit Mega Drive- und Super NES-Spielen locker mithalten kann. Als Pilot eines Raumschiffs-Prototypen, der für die Abwehr von übermächtigen Alien-Armeen konstruiert wurde, liegt das Schicksal der Erde in Ihren Händen. Prototype spielt sich generell wie jedes andere Shoot´ em up auch: Sie fliegen per Tastatur oder Joystick über einen von links nach rechts scrollenden Bildschirm und ballern alles ab, was nicht rechtzeitig aus der Schußlinie kommt. Im Gegensatz zu anderen Ballerspielen ändert sich bei Prototype aber der Ablauf von Spiel zu Spiel - durch eine interne Berechnung werden die Aliens so plaziert, daß das Spiel niemals unfair oder unlösbar wird. Neben der einfachen Steuerung brilliert vor allem die überaus flüssig scrol-



Psycho Pinball



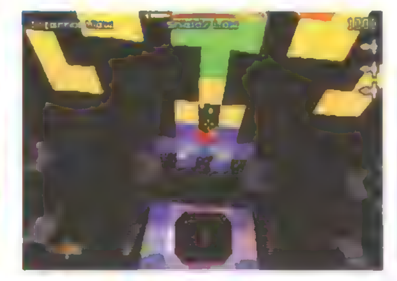


Die Codemasters bringen die Kugel ins Rollen.

Vier Pinball-Tische, aufwendige SVGA-Comic-Grafik, sanftes Scrolling über mehrere Bildschirme, phantastische Soundeffekte, Rampen, Magnet-Effekte, Multiball-Funktion, Bonus-Level - hört sich soweit nach einer konventionellen PC-Flipperei an. Wenn dabei aber ein Feuerwerk an optischen und akustischen Gags abgebrannt wird, dann kann es sich nur um Psycho Pinball handeln. Neben dem gleichnamigen Haupttisch erwarten den Käufer „Trick or Treat" (Gruselstimmung im Hexenhaus), „Wild West" (Cowboy-Flair mit Saloons und Postkutschen-Überfällen) und „Neptune", das sich tief unten im Ozean abspielt. Boni und Unmengen punkteträchtiger Features lassen die Motivation auch längerfristig nicht abflauen. Im Gegensatz zu den 0815-Flippern aus dem Hause 21st Century Entertainment bieten die Codemasters megabyteweise Innovationen - Psycho Pinball avanciert zur Referenz in diesem Genre!



Pyrotechnica



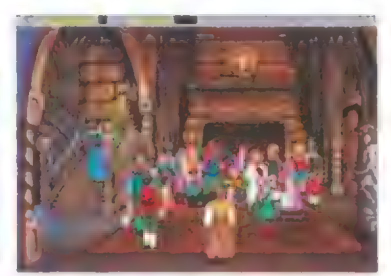


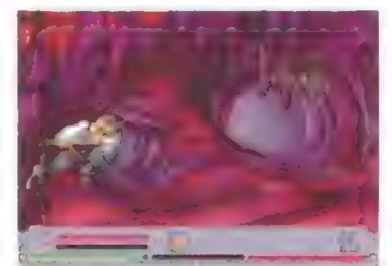
Ein weiterer Flop in der Flut von 3D-Action-Spielen.

Die eindeutige Nachahmung des 3D-Action-Hits Descent kommt von Psygnosis - ein Hersteller der vor allem für seine Lemmings bekannt ist. Inhaltlich ist alles wie gehabt - der Spieler muß sich mehr oder weniger vorsichtig durch Räume und Gänge tasten und alles was sich bewegt abschießen. Als Gefährt dient dem Spieler ein kleines Raumschiff, das mit vielen Waffen, einem Zielsystem und einer Rettungskapsel ausstaffiert ist. In den verschiedenen Gangsystemen ist jeweils der gut bewachte Ausgang aufzuspüren. Die Levels werden mit der Zeit unübersichtlicher und schwieriger, wofür aber nicht nur die wachsende Zahl von Gegnern verantwortlich ist. Da die Räume im Gegensatz zu Descent nur sporadisch mit übergroßen Farbklecksen verziert sind, ist es schwer, nicht die räumliche Orienterung zu verlieren. In den ersten Spielstunden kann Pyrotechnica für eine Dosis Spielspaß sorgen, der aber schnell wieder nachläßt.



Quest for Glory 4





Für die CD-ROM-Version wurde die alte Version nachvertont.

Die Quest for Glory-Reihe von Sierra unterschied sich schon immer etwas von klassischen Adventures: Über die Abenteuerhandlung hinaus waren stets auch rollenspielähnliche Elemente enthalten. Der Held der Serie verfügt neben seinem Inventory auch über ein Charakterattribut-System, in dem Rollenspielwerte gespeichert sind, die durch Training gezielt verbessert werden können. Im vierten Teil der Reihe verschlägt es den Spieler in ein Land, wo blutsaugende Vampire ihr Unwesen treiben. Obwohl der Erscheinungstermin von Q.f.G. 4 nun schon einige Zeit zurückliegt, hat man bei Sierra die CD-ROM-Version mit den Stimmen von rund 20 Hollywood-Schauspielern aufgepeppt. Hätte Sierra auch noch die Grafik und die Musik aufpoliert, wäre ein zweiter Kauf des Spiels vielleicht zu vertreten gewesen. So allerdings wüßten wir nicht, wer sich diese (englisch) nachvertonte CD-ROM-Version eigentlich kaufen soll.





Rally Championships





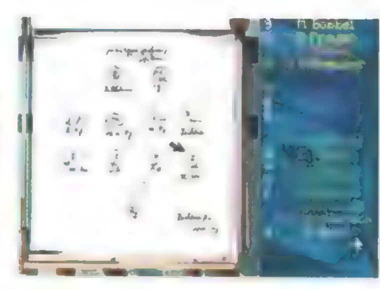


Ein Micro Machines-Clone auf schlüpfriger Fahrbahn.

Mit riesengroßen Auto-Sprites, vielen verschiedenen Strecken und butterweichem Scrolling versucht Flair Software im Markt der Rennspiele ein Wörtchen mitzureden. Trotz der schon genannten Vorteile kann das Spieler leider nicht so ganz überzeugen. Das Auto-Sprite ist so groß, daß man oft nicht rechtzeitig erkennen kann, wann die nächste Kurve kommt und in welche Richtung sie lenkt. Bei Sprüngen über Erdhügel wird der Zeitpunkt des Absprungs definitiv falsch dargestellt, und auch das tolerante Kurvenverhalten der Wagen bei hohen Geschwindigkeiten ist mehr als fragwürdig. Für ein Actionspiel zu lahm, für eine Simulation zu unrealistisch, ist für Rally Championships nur ein Platz auf der „Ferner liefen"-Skala beschieden. Also empfehlen wir: lieber das Referenzspiel MicroMachines 2 zocken, da ist der Spaß auf alle Fälle garantiert.

RANKING
Rennspiel
Spielspaß 44%

Ran-Trainer



1. LIGA	
1 MÜNCHEN	10 GLADBACH
2 KAISERSLAUTERN	11 KÖLN
3 LEVERKUSEN	12 HAMBURG
4 DORTMUND	13 DRESDEN
5 FRANKFURT	14 SCHALKE
6 KARLSRUHE	15 FREIBURG
7 STUTTGART	16 BOCHUM
8 BREMEN	17 UERDINGEN
9 DUISBURG	18 MÜNCHEN 1896

Die beste Zeit des Tages?

In Kooperation mit Johannes B. Kerner, dem Moderator der SAT 1-Fußballshow ran, und unter tatkräftiger Mithilfe von Reporter-Legende Werner Hansch entstand dieser Fußball-Manager, bei dem - wie der Titel schon andeutet - der Trainings-Aspekt im Vordergrund steht. Ihnen untersteht eine der Bundesliga-Mannschaften, die Sie erfolgreich durch mehrere Saisons lotsen müssen - die offenstehenden Möglichkeiten sind allerdings recht eingeschränkt. Hunderte von Megabytes an Videosequenzen und Sprachausgabe lassen Sie an den Matches hautnah dabeisein, wenn es beispielsweise gilt, der Presse nach einem verpatzten Spiel Rede und Antwort zu stehen. Traditionelle Motivations-Afterburner wie Stadionausbau, Werbung, Finanzen oder Verletzungen fehlen leider völlig und können durch den Transfermarkt, den Taktik-Bildschirm und massenhaft Statistiken nicht kompensiert werden.

RANKING
Strategiespiel
Spielspaß 59%

Ravenloft





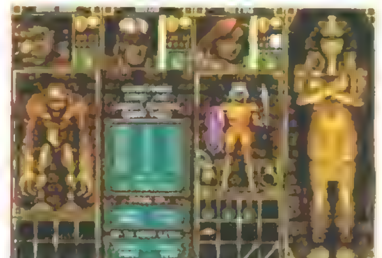
Inventory und Charaktere sind ständig im Blickfeld.

Man spricht deutsch: Ein halbes Jahr nach Erscheinen der englischen CD-ROM-Version des Blutsauger-Rollenspiels aus der renommierten Advanced Dungeons & Dragons-Reihe wurde die komplett übersetzte Fassung nachgereicht. Deutsche Bildschirmtexte, glasklare Sprachausgabe in den Zwischensequenzen und eine gewohnt gute Story trösten über die auf langsamen Rechnern etwas zähflüssige 3D-Grafik hinweg. Anlaß zu Kritik geben auch die trägen Animationen, die zudem nicht einmal mit sonderlich vielen Details ausgestattet wurden, und die monotone Musik. Über derlei technische Mängel werden Rollenspiel-Puristen geflissentlich hinwegsehen können, denn die spielrelevanten Features entsprechen dem hohen SSI-Standard und garantieren wochenlangen Aufenthalt in der Ravenloft-Welt, die sowohl aus düsteren Dungeons als auch aus einer Oberwelt besteht.

RANKING
Rollenspiel
Spielspaß 80%

Ravenloft 2





Nach kurzer Wartezeit: ein Nachfolger von Ravenloft.

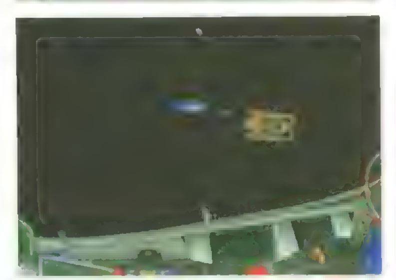
Ravenloft, Land des Grauens. Durfte man in Teil eins noch die Domäne von Strahd unsicher machen, so verschlägt es einen diesmal in eine öde und zugleich tödliche Wüstenlandschaft, die mit ihren Einwohnern und Gebäuden doch sehr an das alte Ägypten erinnert. Wüstenzombies und Staubteufel herrschen hier. Weit gefährlicher jedoch sind die weitverbreiteten Krankheiten, von denen man nur allzu schnell befallen wird. Das Benutzerinterface des Rollenspiels zeigt sich mit der von Menzoberranzan identisch: mit einem simplen Mausklick wechselt man vom Spielgeschehen ins Inventar, wählt einen Zauber, eine Waffe oder lädt den letzten Spielstand. Grafisch macht Ravenloft 2 nicht sonderlich viel her, selbst die animierten Zwischensequenzen sind zweitklassig. Je eine Prise Action, Rätsel und Koversation lockern das Spielgeschehen dennoch soweit auf, daß ein guter Gesamteindruck bleibt.





Renegade





Der chancenlose Wing Commander 3-Konkurrent von SSI.

Renegade kann seine Verwandschaft mit Wing Commander 3 nicht verleugnen: Beides dreht sich um den Raumschiffkampf im Weltall, beide Spiele sind in fortlaufende Missionen gegliedert und auch sonst gibt es unzählige Parallelen in Steuerung, Handlung und Aufmachung. Jede Mission gliedert sich in mehrere Waypoints oder Kampfgebiete, die der Spieler der Reihe nach ansteuern muß. Trotz aller Ähnlichkeiten mit dem „großen Vorbild" kann Battle for Jacob´s Star aber nicht ganz mithalten: es fehlt die atmosphärische Dichte der gefilmten Zwischensequenzen, die für den Spielspaß von WC3 durchaus wichtig sind. Dadurch fehlt den Missionen der spielerische Zusammenhalt - und dem gesamten Spiel ein Teil der Langzeit-Motivation. Auch das Gameplay im Weltraum kann nicht mithalten: die Gegnerintelligenz läßt zu wünschen übrig und das SVGA-Grafiksystem ist bei weitem nicht so abwechslungsreich.

RANKING
3D-Action-Spiel
Spielspaß 60%

Retribution





Die 3D-Engine orientiert sich am Comanche-Look.

Basierend auf der nigelnagelneuen Logi-Scape-Technologie hat Gremlin Interactive ein 3D-Actionspiel geschaffen, das hinsichtlich des Grafik-Stils merklich an NovaLogics Hubschrauber-Simulation Comanche erinnert. Im Kampf gegen die verhaßten Krellaner mimen Sie einen Nachwuchs-Piloten, der als Teil eines Sonderkommandos auf dem Außenposten Aphelion im Laufe der 28 Missionen sämliche gegnerischen Stellungen vernichten soll. Mit Raketen, Torpedos und Lasersalven bombardieren Sie sowohl Bodenziele als auch mobile krellanische Einheiten. Magere Explosionen und Zwischensequenzen sowie eine schwammige Steuerung erweisen sich als Motivations-Killer. Darüber hinaus sehen die Gebäude und vor allem die gegnerischen Fahr- und Flugzeuge extrem pixelig und „klötzchenhaft" aus. Ein schwacher Trost ist die CD-ROM, die mit erweiterten Animationen und Sprachausgabe glänzt.

RANKING
3D-Action-Spiel
Spielspaß 68%

Rise of the Robots





Da fliegt einem doch das Blech weg ...

Scheppernde Blechkrieger treten bei diesem enttäuschend monotonen Beat 'em Up an - und das, obwohl die zehn Kampfroboter phantastisch gerendert und mit einer blitzenden SVGA-Rüstung ausgestattet wurden. Sobald sich die Kerle allerdings in Bewegung setzen, ist's aus mit der Herrlichkeit. Ob mit Tastatur, Gamepad oder Joystick - die Chance, einen der zahlreichen Special Moves sauber ausführen zu können, tendiert bedenklich gegen Null. Da retten auch die atemberaubenden Zwischensequenzen nicht mehr viel. Und selbst der kernige Heavy Metal-Soundtrack von Ex-Queen-Gitarrist Brian May verblaßt angesichts der faktischen Unspielbarkeit von Rise of Robots. Wer sich lediglich an hochauflösend Gerendertem in animierter Form ergötzen möchte, darf unter Vorbehalt zugreifen. Unterhalb eines 486ers mit 8 MB RAM empfiehlt es sich, anstatt der ungleich beeindruckenderen SVGA-Variante den VGA-Modus zu wählen.

RANKING
Arcade-Action
Spielspaß 50%

Robinson's Requiem



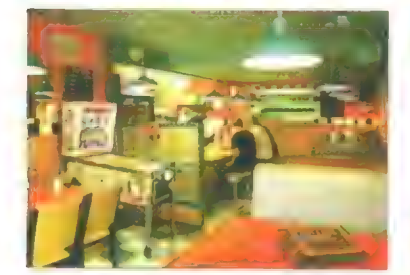


Auch diesmal sind Sie völlig auf sich allein gestellt.

Ein halbes Jahr nach Veröffentlichung der Disketten-Version hat's gedauert, bis die CD-ROM-Ausgabe des ungewöhnlichen Rollenspiels von Silmarils in den Händler-Regalen zu finden war. Am Spielablauf hat sich nichts geändert: Sie erkunden als Topagent einen Gefängnisplaneten. Da die Umgebung als 3D-Grafik dargestellt wird, bildet Robinson's Requiem einen reizvollen Kontrast zum 2D-Einerlei vieler anderer Rollenspiele. Mit Pfeil und Bogen, Werkzeugen und anderen Requisiten kämpfen Sie sich voran, versuchen sich an knackigen Rätseln und befragen Personen, die Ihnen unterwegs begegnen. Unterstützt werden Sie dabei von der simplen Steuerung und einer praktischen Iconleiste. Als zusätzliches CD-ROM-Feature verdient das knapp zehnminütige Intro Erwähnung, das mit etlichen gerenderten Animationen und Grafiken aufwarten kann und einige Dialoge per Sprachausgabe zum besten gibt.

RANKING
Action-Adventure
Spielspaß 79%

Royal Flush



Der passende Flipper für Poker-Faces.

Die Flipper-Variante von Pinball-Experte Amtex (u. a. Eight Ball Deluxe) simuliert einen berühmten Automaten der Firma Gottlieb, der vor fast 20 Jahren zum ersten Mal in den Spielhallen für Furore sorgte. Wenn Sie das virtuelle Flipper-Café im Stil der 70er Jahre betreten, fallen Ihnen sofort die umfangreichen Möglichkeiten auf, die es ermöglichen, das Gerät Ihren Bedürfnissen anzupassen. Das Verhalten der Kugel ist absolut realistisch und die Grafik schnell genug, um „echtes" Flipper-Feeling aufkommen zu lassen. Für den geforderten Preis kann man aber eigentlich mehr erwarten als nostalgische Gefühle und einen einzigen Tisch - selbst wenn dieser bis ins Detail originalgetreu nachempfunden wurde und sämtliche Features des Originals (u. a. die authentischen Soundeffekte) bietet. Nur für Sammler der unübertroffen realistischen digitalen Remakes von Amtex empfehlenswert!

RANKING
Flipper
Spielspaß 60%

Scottish Open (Virtual Golf)



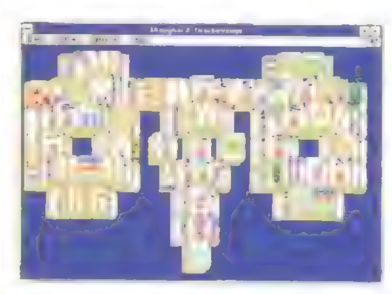


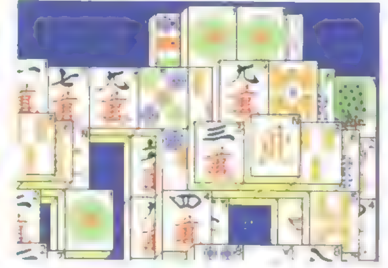
Scottish Open kann sich grafisch kaum mit PGA486 messen.

Neben Links 386pro von Access konnte in der Vergangenheit eigentlich nur PGA Tour Golf 486 von Electronic Arts richtig überzeugen. Doch wer besitzt schon die notwenige Hardwarepower, um diese Spiele auch in flotter Geschwindigkeit zocken zu können? Sie nicht? Dann sollten Sie Scottish Open (Virtual Golf) einmal ausgiebig probespielen. Zugegeben, die Grafik besteht keinen Vergleich zu den beiden Referenzspielen, allerdings ist der Bildaufbau wesentlich flinker und die Ladezeiten zwingen den Spieler nicht zu längeren Kaffeepausen! Auch das Gameplay richtet sich eher an den action-orientierten Golfer, der von ellenlangen Statistiken und Einstellungen eher genervt wird. Aus diesem Grund lassen sich die vier 18-Loch-Plätze auch mit mehreren menschlichen Mitspielern zügig durchspielen. Pentium-Besitzer sollten allerdings trotzdem zu PGA Tour Golf 486 greifen!



Shanghai 2 - Dragon's Eye



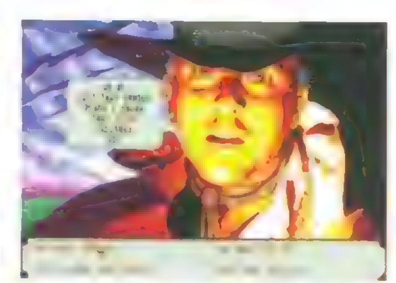


Die Ausgangs-Situation läßt sich beliebig variieren.

Der Shareware-Markt quillt förmlich über mit Mahjongg-Varianten. Die professionellsten und abwechslungsreichsten Umsetzungen des bekannten asiatischen Denkspiels liefert seit Jahren der ehemalige Videospiel-Gigant Activision. Auch die jüngste Ausgabe der Shanghai-Serie bietet unzählige Spiel-Arten, wobei das Grundprinzip erhalten geblieben ist: Einem kunstvoll aufgeschichteten Berg aus exakt 144 bedruckten Spielsteinen dürfen links und rechts paarweise einzelne Exemplare mit dem gleichen Motiv entnommen werden; angeblich ist jede beliebige Konstellation lösbar. Das Windows-Programm hat eine mausgesteuerte Benutzeroberfläche, SVGA-Grafiken, verschiedene Stein-Sets, kurze Jingles und - ganz neu - einen Level-Editor anzubieten - ein kurzweiliges und garantiert süchtigmachendes Spiel, das sich ideal für die Mittagspause eignet!



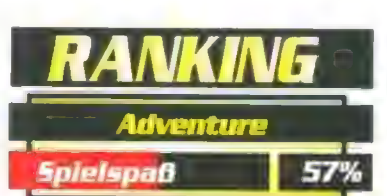
Silverload





Nichts Neues im Wilden Westen!

Das Grafik-Adventure aus dem Hause Millennium wartet mit einer schaurig-schönen Story auf, die in einer von Werwölfen bewohnten Geisterstadt spielt. Mit Hilfe seiner Traumvisionen gelingt es einem Anthropologen, Licht in diese dunkle Affäre zu bringen und dem unseligen Fluch ein Ende zu bereiten. Bis es allerdings soweit ist, muß sich der Spieler durch ein graphisch unzulängliches Adventure klicken, das neben technischen Mängeln (u. a. sorgt die Maussteuerung für einigen Ärger) Unmengen einfallsloser oder gar unlogischer Puzzles enthält. Das Inventar bestückt man sukzessive mit gefundenen Utensilien, und mittels einer Karte reist man von einem Ort zum anderen. Trostlose VGA-Grafik, staksige Animationen und Zwischensequenzen, die erst gar nicht vorhanden sind, sorgen für Unmut, wenngleich sich Musik und Sprachausgabe hören lassen können.





SimTower



Ungewöhnliche Simulation von Sim-City-Macher Maxis.

So laßt uns denn ein Türmchen bauen: Knapp eineinhalb Jahre nach Ihrem größten Erfolg ließen die Sim-City-Macher endlich wieder Bauwerke aus dem Boden spriessen. Bei SimTower geht es um die Konstruktion und Verwaltung von riesigen Wolkenkratzern. Wer hier auf einen würdigen Nachfolger für Sim-City 2000 hoffte, liegt aber leider knapp daneben: ganze Stunden verbringt man damit, ein Stockwerk auf das andere zu schlichten, bis man irgendwann zwischen dem 53. und 75. merkt, daß man die Übersicht über das Bauwerk komplett verloren hat. Neben der einfachen Bautätigkeit muß der Spieler sich natürlich auch um die Vermietung der teuer errichteten Räumlichkeiten kümmern. Obwohl hier neueste Windows-Technik, tolle Grafiken und realistische Simulationsformeln verwendet wurden, ist das Thema einfach zu trocken, um ein richtiger Hit im Sinne von SimCity 2000 zu werden.

RANKING
Simulation
Spielspaß 79%

Slipstream 5000





Neue Spielidee: Turbogleiter statt Rennautos.

Die sogenannten Slipstreams, um die sich im gleichnamigen Spiel alles dreht, sind aufwendige Flugmaschinen, die mit den Rennschlitten unserer Zeit gar nicht zu vergleichen sind. In engen Gangsystemen nimmt der Spieler dabei an Wettflügen teil, die ausgesprochen rasant sind. Um diese Science-Fiction-Rennen noch etwas spannender zu gestalten, sind die Flugmaschinen mit diversen Waffensystemen ausgerüstet, die das skrupellose Ausschalten der gegnerischen Piloten möglich machen. Die grafisch sehr anspruchsvoll aufbereiteten Rennstrecken führen den Piloten durch Städte, Achterbahnen und Tunnels. Leider hat Slipstream einen großen Knackpunkt: die Steuerung! Erst wenn man sich mit der etwas ungenauen Steuerung längere Zeit auseinandergesetzt hat, kommt man auf seine Kosten. Dennoch: die atemberaubende Geschwindigkeit und die ungewöhnliche Spielidee machen diesen Mangel wett.

RANKING
3D-Action-Spiel
Spielspaß 79%

Space Federation





Interplay greift nach den Sternen.

Das 23. Jahrhundert ist auch nicht mehr das, was es mal werden soll. Grund dafür sind die sieben verschiedenen Rassen, die sich bei einer Friedenskonferenz in die Haare kriegen und ein bißchen Krieg spielen wollen. Sie bekleiden das Amt des Oberbefehlshabers einer dieser Rassen und planen generalstabsmäßig die Vernichtung aller potentiellen Feinde. Auf einer zweidimensionalen Karte steuern Sie Ihr Raumschiff von einem Planeten zum nächsten, bauen eine möglichst gut funktionierende Infrastruktur auf und ermächtigen sich der Bodenschätze. Die VGA-Grafik in Star Control-Manier und dahindümpelnder Sound tragen nicht gerade zu einem positiven Gesamteindruck bei: Das Programm wirkt keinesfalls „wie aus einem Guß", läßt ein klares Konzept vermissen und verdirbt einem den letzten Funken Spielspaß durch ein katastrophales Handbuch.

RANKING
Strategie
Spielspaß 54%

Star Trek - The Next Generation



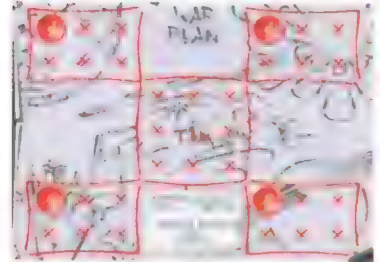
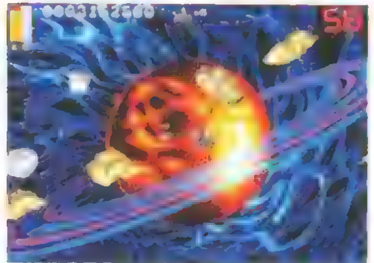


Captain Picards Abenteuer als PC-Adventure.

Es ist schon eine Weile her, daß mit Star Trek: Judgement Rites das letzte Star Trek-Spiel für PCs auf den Markt kam. Mit TNG wurde diese Wartezeit beendet. TNG entpuppt sich bei näherem Hinsehen als waschechtes Adventure. Zunächst fällt auf, daß sich die Handlung nicht - wie üblich - linear entwickelt, sondern zufällig (je nach Verhalten des Spielers) eine bestimmte Entwicklung einschlägt. Genau wie in der Fernsehserie muß der Spieler, der nicht nur Captain Picard, sondern auch den Rest der Crew steuert, mit fremden Rassen verhandeln, Konflikte friedlich lösen und hin und wieder auch einmal den Feuerbefehl erteilen. Dank der hochwertigen, gerenderten SuperVGA-Grafik, der Sprachausgabe und der neuartigen Grundidee sollte eigentlich jeder PC-Spieler dieses Programm zumindest einmal gesehen haben.

RANKING
Adventure
Spielspaß 86%

Stardust


Ein aufgepepptes Asteroids reizt Multimedia-PCs aus.

Die Ursprünge von Stardust lassen sich klar bei Asteroids wiederfinden. Als Pilot eines Raumschiffs hat man die leidige Aufgabe, das Universum von Asteroiden und anderem Ungeziefer zu befreien. Das Spiel unterteilt sich in fünf Welten, die mit einem „Warp"-Tunnel verbunden sind. Eine Welt besteht wiederum aus sechs Sektoren. Beim Durchqueren der Asteroidenfelder in den insgesamt 30 Sektoren wird dem Spieler einiges abverlangt: sowohl Steuerung als auch Flugbahnen der feindlichen Objekte erinnern an den Klassiker aus längst vergangener Zeit. Die Grafiken sind knapp überdurchschnittlich und die Musikbegleitung im Weltraum-Techno-Stil steigert die Motivation merklich. Allerdings verhindern die hakelige Steuerung und der relativ niedrige Schwierigkeitsgrad, daß man länger als zwei Tage Spaß an dem Ballerspiel hat. Für Veteranen zu leicht, für Einsteiger relativ passabel.

RANKING
Action
Spielspaß 57%

Stone Racers




Es lebe die Steinzeit: Stone Racers begeistert Flintstones-Fans.

Bei Stone Racers rast man mit einem vorsintflutlichen Verhikel, das heutzutage am ehesten einem Motorrad mit Beiwagen entsprechen würde, über schlaglochgesäumte Rennpisten. Dabei ist der Beifahrer nicht nur Balast für die teilweise haarsträubenden Kurvenfahrten, sondern kann auch aktiv ins Geschehen eingreifen und den Fahrern von der Konkurrenz kräftig eins überbraten. Zehn verschiedene Level und vier verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen für die nötige Abwechslung in dem ungewöhnlichen Rennspiel. Der ausgezeichnete Zwei-Spieler-Modus, bei dem die Splitscreen-Technik verwendet wird, kann genauso mitreisen wie die gute Geschwindigkeit beim Grafikaufbau. Neben dem sehr guten Eindruck, den Stone Racers zu Anfnag macht, stören auf Dauer lediglich das unrealistische Fahrverhalten der aus Holz und Stein gezimmerten Gefährte sowie das wenig ausgefeilte Leveldesign.



Striker 95




Tore, Tränen und Triumphe auf einer einzigen CD-ROM!

In einer geringfügig verbesserten Version nimmt das Fußballspiel von Time Warner Interactive erneut Anlauf auf die Tabellenspitze in diesem Genre. Dazu beitragen sollen u. a. die deutschen, aber etwas wahllos eingestreuten Experten-Kommentare, eine Reihe von Editoren für die über 5.000 Spieler und 300 Teams sowie unscharfe Videosequenzen, die bei bestimmten Ereignissen (Freistoß, Foul, Elfmeter usw.) über den Bildschirm flimmern. Erhalten blieb uns die von Striker bekannte, optisch recht eindrucksvolle und spritzige 3D-Grafik, die das Spielfeld aus einer erhöhten Position oberhalb des Torwarts zeigt und fröhlich die jeweiligen Szenen heranzoomt. Gekickt wird bei Pokal-Wettbewerben, Freundschaftsspielen und Hallenturnieren, wobei die geringfügig verbesserte Steuerung auffällt. Mangelnde Präzision bei Schüssen und Pässen verwehren Striker 95 den Einzug ins Finale.



Super Karts




Das Pendant zu Super Mario Karts auf dem PC!

Das hat den Rennspiel-Freaks gerade noch gefehlt: Eine fröhlich-fruchtige Kart-Simulation, bei der man in seiner Kiste wie seinerzeit Michael Schumacher über einen Parcours brettert. Bei der Videospiel-Konsole Super NES von Nintendo zählt Super Mario Kart zu den beliebtesten Modulen überhaupt. Ein konzeptionell ähnliches Programm hat Manic Media im Sortiment, das sechs verschiedene Strecken in unterschiedlichen Ländern, eine blitzschnelle 3D-Grafik-Engine, einen netzwerktauglichen Multiplayer-Modus und eine äußerst exakte Steuerung anzubieten hat. Schon ab einem 486 DX-33 läßt es sich munter voranpreschen, die Gegner können angerempelt werden, und tonnenweise Extras wurden über die Pisten verteilt. Das dabei erworbene Kleingeld verpulvert man für nette Accessoires, die Ihr Vehikel schneller und sicherer machen.





Superski Pro



Pulverschnee und frisch geschliffene Kanten - jetzt am PC.

Seit dem Olympiade-Knüller Winter Challenge von Accolade im Jahre 1992 haben Wintersport-Fans keine brauchbare Beschäftigung für die schneefreien Monate mehr bekommen. Superski Pro will mit seiner reichhaltigen Ausstattung dieser traurigen Zeit ein Ende setzen: bis zu vier Spieler können sich in sieben verschiedenen Wintersport-Disziplinen messen; alle verschneiten Pisten werden aus der Third-Person-Perspektive dargestellt, und die Hintergrundgrafiken werden in Echtzeit-3D aufgebaut. Neben bekannten Ski-Disziplinen sind natürlich auch das Bob-Fahren sowie zwei spezielle Snowboard-Läufe beigepackt. Es bedarf einiger Übung, um sich an die recht ungenaue Steuerung zu gewöhnen, und auch das Grafikinterface mit großen, weiß ausgefüllten Flächen und vereinzelten aus der Schneedecke spitzenden Felsbrocken und Nadelbäumen hätte noch schöner sein können. Interessant ist der Multiplayer-Modus für 1-4 Spieler.

RANKING
Sportspiel
Spielspaß 55%

Super Street Fighter 2 Turbo

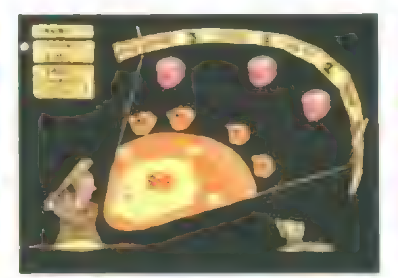


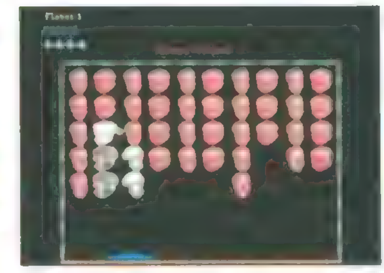
Die getunte Version von Street Fighter 2 kann begeistern.

Nach der relativ enttäuschenden PC-Umsetzung von Street Fighter 2 im Jahr 1994 hatten sich Beat 'em up-Fans von der „Super Turbo"-Version auch nicht viel mehr verprochen. Nach einigen Kämpfen mit den 16 illustren Kampfsportlern muß man dieses Vorurteil allerdings schnell revidieren. Die PC-Version des im vergangenen Herbst bereits für das Sega Mega Drive erschienenen Spiels ist diesmal ebenso gut wie die Konsolen-Version. Die einzelnen Kämpfer sind detailreich gezeichnet und reagieren umittelbar auf jede Tastatur- oder Joypad-Eingabe. Wo SF2 noch etwas hinter dem wegen übermäßiger Gewaltdarstellung indizierten MK zurückbleibt, ist die Zahl der Animationsstufen und die Genauigkeit der Kollisionsabfrage. Ansonsten läßt das Spiel für den Prügelspiel-Fan eigentlich keine Wünsche mehr offen. Vor allem der ausgezeichnete Zwei-Spieler-Modus macht SSF2 Turbo zu einem Programm, das man immer wieder gerne einlegt.



Take Your Best Shot





Sinnloser Zeitvertreib mit englischem Humor.

Nachdem 7th Level mit Monty Python´s Complete Waste of Time ein Stück sehr ungewöhnliche Unterhaltungssoftware auf den Markt gebracht hat und dafür auch reichlich Lorbeeren in der Presse erntete, dachte der Hersteller wohl, er könne ein zweites Mal in dieselbe Kerbe schlagen. Leider ist das neueste sinnlose Spaß-Produkt bei weitem nicht so witzig wie sein Vorgänger und entbehrt außerdem einen zugkräftigen Namen, wie den der britischen Komiker-Gruppe. Hauptdarsteller von T.Y.B.S. sind zwei ältere Herren, die das ganze Spiel über im Grunde nichts anderes machen, als sich gegenseitig zu drangsalieren. Das Ganze ist in verschiedene kleine Spielchen von Tetris-Komplexität eingebettet, die allerdings schneller langweilig werden, als es der Preis dieser CD-ROM rechtfertigt. Selbst wenn Sie sich von Monty Python´s Complete Waste of Time begeistern haben lassen, sollten Sie diesmal erst testen und dann kaufen.



Tank Commander





Technisch gut aufbereitete Mischung aus Action und Taktik.

Die Aufgabe des Spielers besteht darin, mit seinem Panzer bestimmte Missionen erfolgreich abzuschließen: sei es das „Reinigen" eines kleinen Gebietes, das Beschützen eines Dorfes unter Zeitdruck oder das Abfangen eines feindlichen Konvois. Die Steuerung des Panzers wurde äußerst benutzerfreundlich realisiert: Mit den Cursortasten wird gefahren, die unterste Tastaturzeile dient der Waffenauswahl und mit den Funktionstasten schaltet man zwischen verschiedenen Kameraperspektiven um. Auch grafisch wird einiges geboten: von animierten Männchen bis hin zu idyllischen Schäfchen vor einem Bauernhof. So viel Pracht hat natürlich ihren Preis: selbst ein Pentium 100 könnte noch ein Quentchen schneller sein. Leider werden sich die 40 Missionen nach wenigen Stunden Spiel immer ähnlicher, und der ständig ansteigende Schwierigkeitsgrad läßt die Motivationskurve mit der Zeit gehörig nach unten gehen.



The Big Red Adventure





Willkommen in der Welt von McRomanov und Lenintendo!

Frage an Radio Eriwan: Ist The Big Red Adventure ein gutes Spiel? Im Prinzip ja, denn Core Design veranstaltet einen verbalen Amoklauf durch sämtliche Kalauer im Zusammenhang mit Mütterchen Rußland, bei der so ziemlich jedes Klischee wiedergekäut wird. In Szene gesetzt wird diese Materialschlacht in Sachen „Uralt-Gags" mittels poppiger Comic-Grafik in SVGA-Qualität, einem fetzigen Soundtrack und hochwertiger Sprachausgabe. Sie steuern Technik-Freak Doug Nuts, den wandelnden Muskelberg Dino Bean und Donna Fatale (Nomen est Omen) durch ein leicht satirisch angehauchtes Adventure mit brauchbaren Puzzles (für die es oft mehrere Lösungen gibt). Die vier Abschnitte lassen sich komplett oder sukzessive auf der Festplatte installieren und werden nacheinander abgehandelt.

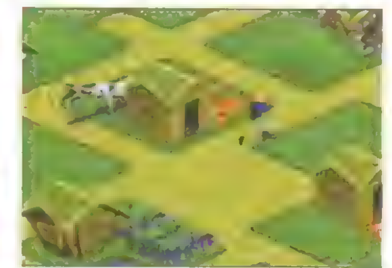
RANKING

Adventure

Spielspaß 76%

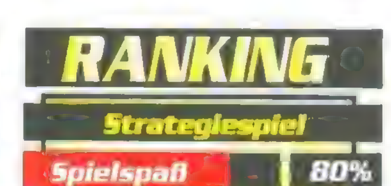
The Horde





Unterhaltsames Fantasy-Spiel jetzt in deutscher Übersetzung.

Das Wirtschafts- und Strategiespiel mit der Fantasy-Handlung war vor über einem Jahr eine durchaus ungewöhnliche Erscheinung. Neben dem genialen Spielprinzip, das den - humorvoll in Szene gesetzten - Kampf gegen eine unglaublich dumme Monsterspezies, die Hordlinge, beschrieb, glänzte TV-Star Kirk Cameron in den bislang besten Videosequenzen, die bis 1994 auf dem PC zu sehen waren. Leider fanden sich nach dem Erscheinen von The Horde plötzlich zahlreiche ähnliche Spiele in den Verkaufsregalen. Verständlicherweise mußte der Hersteller da wieder Boden gut machen, und brachte eine - leider nicht ganz fehlerfreie - Übersetzung ins Deutsche heraus. Am Spielprinzip hat sich in der neuen Version nichts geändert, deshalb können jetzt auch überzeugte „Nicht-Engländer", die den Kauf bisher gescheut haben, ruhigen Gewissens zu The Horde greifen.



The Koshan Conspiracy





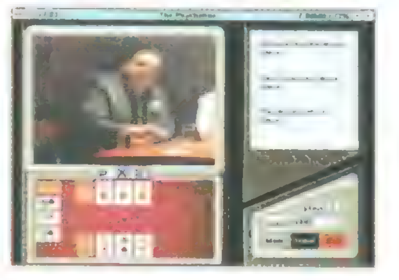
Bei einem Schwätzchen erfährt man die neuesten Gerüchte

Selten wurden derart viele Genres in einem einzigen Spiel verbraten: Die CD-ROM-Version des in die Jahre gekommenen BAT 2 von UBI-Soft verquirlt Arcade-Action, Adventure, Strategie- und Rollenspiel zu einer motivierenden Mischung, bei der Sie in ferner Zukunft von einem zauberhaften Städtchen zum nächsten touren, in eine Flut von nicht gerade vor Originalität strotzenden Debatten verwickelt werden und zwischendurch das eine oder andere Möchtegern-Puzzle lösen. Neben den im wahrsten Sinne des Wortes phantastischen VGA-Illustrationen bietet The Koshan Conspiracy eine mausgesteuerte Pseudo-Windows-Oberfläche mit mehreren Fenstern, eine erstklassige und jederzeit abrufbare Online-Hilfe sowie einen traumhaften Soundtrack. Eine gute Wahl für jene, die alles auf einmal haben wollen, wenngleich die Grafik nicht mehr den allerfrischesten Eindruck macht.



The Psychotron



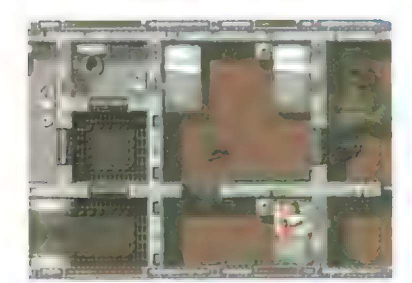


Die nicht unterbrechbaren Filme töten jeden Spielspaß.

Nach dem Zusammenbruch der UdSSR verkaufen russische Wissenschaftler, das Psychotron, eine Suggeriermaschine, an das CIA. Doch bereits auf dem Transport in die USA verschwindet das Gerät aus dem Transportflugzeug - zusammen mit einem Agenten und mehreren Fallschirmen. Der Spieler hat nun die Aufgabe, das Psychotron wieder zu beschaffen und sämtliche Hintergründe der Tat zu klären. Dabei beschränken sich die Ermittlungen auf das Anhören von Dementi der unzähligen Zeugen, von Zeit zu Zeit darf man auch ein Beweismittel mitnehmen. Zusätzlich zur Langweiligkeit des Spiel verärgert vor allem die Tatsache, das bereits ein einziger falscher Satz zur falschen Zeit das Spiel beendet, verschiedene Lösungswege sind bei The Psychotron nicht vorgesehen. Es ist noch ein weiter Weg bis zum echten interaktiven Spielfilm.



Tower Assault



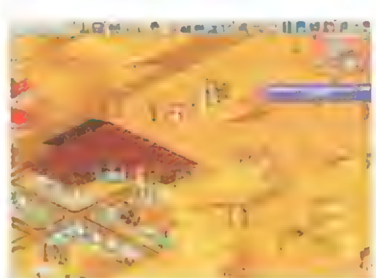


Action-Shooter mit Strategieelementen und guter Grafik

Des Spielers Aufgabe in Tower Assault ist es, in einer von Aliens besetzten Raumstation für Ordnung zu sorgen. Wie man gleich zu Anfang feststellen muß, ist von den Tausenden von Siedlern, die bis vor kurzem noch in der Raumstation beheimatet waren, nur noch ein Haufen blutiger Teile übrig. Sie und (optional) ein weiterer Mitspieler tragen dafür Sorge, daß den Aliens das selbe Schicksal widerfährt. Und so kommt es dann auch: man rennt schwerbewaffnet durch Gänge und beseitigt alles, was nur entfernt außerirdisch aussieht. Hin und wieder gibt es dabei auch den einen oder anderen Gefangenen zu befreien. Tower Assault richtet sich in jeder Beziehung nur an Spieler, die auf knallharte Action stehen, bietet dafür aber jede Menge an Spielspaß und Langzeitmotivation. Die Steuerung und der Levelaufbau sind vorbildlich und lassen keine Wünsche offen.

RANKING
Arcade-Action
Spielspaß 70%

Transport Tycoon W. E.





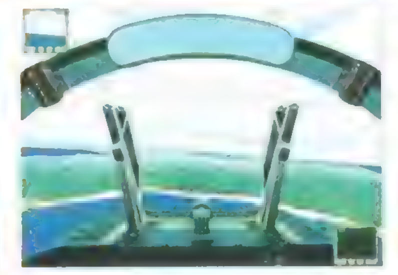
Zusatzdiskette mit Weltraum-Szenario und Terrain-Editor.

Nach dem Erfolg von Transport Tycoon geht es in der Zusatzdiskette jetzt auf den Planeten Mars. Die Grundfarbe der SVGA-Grafik wechselt im Mars-Szenario lediglich vom gewohnten Waldgrün in tristeres Sandbraun, und statt der üblichen Bäume stehen hin und wieder ein paar Kakteen oder eine Sateliten-Anlage in der Gegend herum. Alle bekannte Fahrzeuge des Originalprogramms werden einfach übernommen und in ein futuristischeres Gewand gesteckt. Busse kommen nun vernietet um die Ecke gebogen und Eisenbahnen dürfen auch einmal als Magnetschwebebahn ihr Dasein fristen. Wie der Name schon andeutet, können mit dem World Editor auch eigene Landschaften zusammengeschustert werden. Das eigentliche Highlight des Programms ist aber die Multiplayer-Option. Konnte man im alten Spiel lediglich eine Nullmodem-Verbindung aufbauen, so steigt man beim World Editor via Modem in den Wirtschaftskrieg ein.

RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 82%

U. S. Navy Fighters



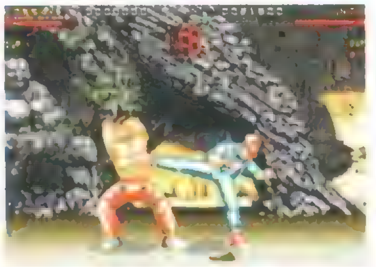


Erst ab 90 MHz wird der SVGA-Vogel flugtauglich.

U. S. Navy Fighters ist der Inbegriff der SVGA-Flugsimulation und stammt vom gleichen Team, das den Klassiker Chuck Yeager's Air Combat entwickelt hat. Von einem Flugzeugträger im Schwarzen Meer aus sollen Sie dafür sorgen, daß der russische Präsident nicht dem geplanten Putsch zum Opfer fällt. Entscheidet man sich für Career-Modus, bekommt man eine spannende Handlung vorgesetzt, die man selbst durch die entsprechenden Missionen beeinflussen kann. Die Zwischensequenzen (Einsatzbesprechung, Manöverkritik usw.) wurden nicht gezeichnet, sondern mit realen Schauspielern gefilmt. Zusätzlich zu der hardware-intensiven SVGA-Grafik (ab Pentium 90 und 8 MB RAM aufwärts) wird ein brillanter Soundtrack geliefert. Daneben begeistern die präzise Steuerung und Unmengen von Optionen, mit denen man die Simulation den eigenen Vorstellungen anpassen kann.

RANKING
Flugsimulation
Spielspaß 72%

Ultimate Body Blows



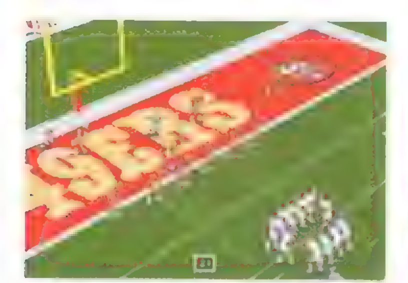


Dieses Spiel beweist: Gewalt bringt nichts!

Neben den ausgezeichneten Umsetzungen, die in diesem Jahr (und teilweise schon vorher) von den verbreiteten Konsolen für den PC umgesetzt worden sind, gibt es leider auch den einen oder anderen Durchhänger. Einen davon haben wir mit Body Blows Galactic vor uns: Zwei-Spieler-Modus, Digitalmusik, 22 verschiedene Kämpfer und schnelle Animationen - das klingt doch eigentlich gar nicht schlecht, oder? Leider verhält es sich am Bildschirm etwas anders als der Hersteller auf der Packungsrückseite verspricht. Nachdem man sich durch nervende Code-Abfrage gequält hat, kann man wählen, ob man gegen einen menschlichen oder computergesteuerten Gegner antreten möchte. Die Hintergrundgrafiken sind gar nicht einmal so schlimm, uns auch die Musik geht. Allerdings lassen einem die drei-Phasen-Animationen sofort das Wasser in die Augen schießen. Die schwammige Steuerung gibt dem ganzen den Rest.

RANKING
Beat ´em up
Spielspaß 35%

Ultimate Football 94



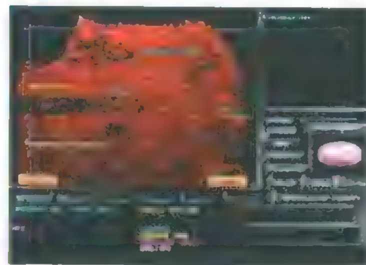


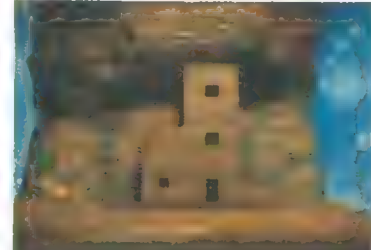
Mit Zooms und Kameraschwenks hautnah am Geschehen.

MicroProse bereichert den Gabentisch zum 75. Geburtstag der NFL um eine wirklich umfassende Football-Simulation, bei der man als Fan auf nichts verzichten muß. Dank einer nicht ganz billigen Lizenz erblickt das geschulte Auge die Original NFL-Spielerkader in den umfangreichen Tabellen und Statistiken, die das Programm auf Knopfdruck anzubieten hat. Liga-Modus, Freundschaftsspiele, vorgefertigte Strategien und eine komfortbetonte Benutzeroberfläche entschädigen für das nicht vorhandene Regelwerk. Auch die Optionen glänzen durch Vollständigkeit: Selbst kleinste Details wie Wetterbedingungen, Stadien oder die Farbe der Uniformen können Sie nach Wunsch festlegen. Bei einer Partie dürfen Sie aus mehreren Kamera-Perspektiven wählen, freuen sich über die exakte Steuerung und staunen über die detailreichen Animationen.

RANKING
Sportspiel
Spielspaß 80%

Under a Killing Moon





Under a killing Moon gilt als erster „Interactive Movie"!

Der drittklassige Detektiv Tex Murphy übernimmt in letzter Not den Auftrag einer Gräfin, eine verschollenen Statue zu finden. Das dies nicht ganz einfach sein wird, bemerkt er, als er mit den brutalen Sitten einer Sekte Bekanntschaft macht, die ganz offensichtlich auch an der Statue interessiert ist. Was sich ganz vernünftig anhört, entpuppt sich bald als schlechtes Adventure: kaum Rätsel, die noch dazu unlogisch sind, viele Todesfallen, viele langweilige und nicht zu stoppende Videosequenzen und eine herausragende Grafik. Das auf vier CDs daherkommende Spiel verleiht sich selbst den Titel Adventure - dafür ist es viel zu anspruchslos. Man klickt sich durch die einzelnen Szenen, sieht sich überall gründlich um, findet die Statue und rettet nebenbei die Menschheit. So ist Under a Killing Moon vielleicht ganz nett, keinesfalls jedoch ein interaktiver Krimi oder gar ein Adventure.



Universe



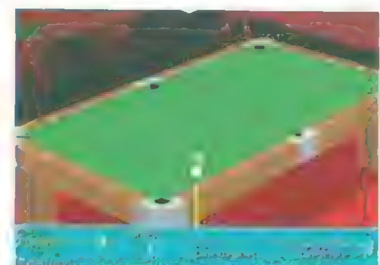


Bei Universe macht die Maus, was sie will.

Durch einen dummes Experiment an der neuen Beam-Maschine seines Onkels, dem genialen Erfinder George Verne, landet der junge Boris unsanft auf einem Asteroiden, und kann sehen, wo er nun bleibt. Die Aufgabe des Spielers ist es, Boris aus dieser Patsche zu helfen. Anfangs wirken die Grafiken des Adventures noch akzeptabel, doch dann fallen allzu starke Ähnlichkeiten zu 25th Anniversary und Judgement Rites auf - und das betrifft nicht nur die Hintergrundgrafiken, sondern auch die Machart der Puzzles und der humorvollen Dialoge. Das könnte man freilich noch verschmerzen, wenn die Maussteuerung nicht ganz so ungenau wäre und Boris nicht manchmal von allein die seltsamsten Eskapaden unternehmen würde, die auf Mauskommandos des Spielers kaum zurückzuführen sind. Nachdem sich auch noch die Hintergrundmusik vornehmlich durch Eintönigkeit auszeichnet, kann man das Spiel beim besten Willen nicht weiterempfehlen.



Virtual Pool





Packende und realistische Billardsimulation von Interplay.

Interplay hat die Zeichen der Zeit wieder einmal erkannt und entschloß sich Mitte 1994 eine Billardsimulation zu entwickeln, die sowohl den Gelegenheitsspieler als auch den Profi anspricht. Mit dem Ergebnis dieser Mühen setzt der Hersteller dafür auch neue Maßstäbe im Genre. Das Programm teilt sich in zwei Abschnitte: Entweder versucht man sich an spektakulären Trickshots oder man tritt im Turniermodus gegen einen menschlichen oder computersimulierten Gegner an. Egal für welche Spielart man sich entscheidet, selbst als blutiger Anfänger wird man dabei nicht alleingelassen. Mit Videoqualitäten in ausgezeichneter Qualität wird man in die hohe Kunst des Pool-Spielens eingewiesen. Die gut überlegte Tastaturbelegung, die superschnelle Vektorgrafik und die ungewöhnliche Fülle an Optionen sichern Virtual Pool auf lange Frist den Platz 1 im Genre.



Virtuoso





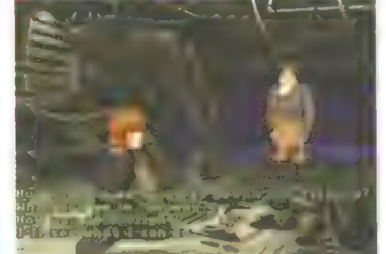
Ein alles andere als „virtuoses" 3D-Geballere.

Auch Elite hat registriert, daß mit gutgemachten 3D-Actionspielen der große Reibach gemacht werden kann. Die Betonung liegt dabei fieserweise auf „gutgemacht", und in dieser Hinsicht hat Virtuoso so seine Probleme. Sie steuern einen Rock-Star des 21. Jahrhunderts durch die Virtual Reality-Welt des Planeten Mars. Drei Abschnitte zu je 25 Levels warten nur darauf, von Ihnen unsicher gemacht zu werden. Das Niveau der 3D-Grafikengine ist weit unterhalb der Dark Forces-Technologie angesiedelt und nervt mit pixeligen Kontrahenten (Spinnen, Hummeln, Roboter usw.), zähen Animationen und faden Levels. Ihren Helden sehen Sie dabei sinnigerweise immer von hinten und geben per Tastendruck die Richtung vor; im Fall des Falles greifen Sie auf Ihren Revolver zurück. Einziger Lichtblick sind die kraftvoll aus dem Lautsprecher röhrenden CD-Audiotracks.



Vollgas



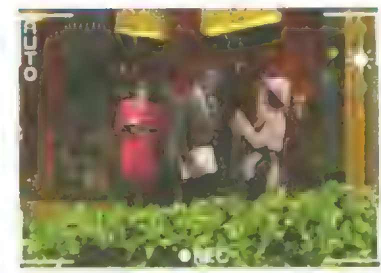


Ein „interactive Roadmovie" mit Supergrafik, doch ohne Spieltiefe.

Gerade LucasArts ist für die Komplexität und Spieltiefe in seinen Adventures bekannt. Vollgas wird diesem Ruf leider nicht mehr gerecht: das grafisch sehr aufwendige Abenteuer rund um die spannenden Erlebnisse eines waschechten Lederkerls, mag wegen der tollen Animationen vielleicht Kultstatus haben, kann mit LucasArts-Hits wie Monkey Island oder Indiana Jones aber bei weitem nicht mithalten. Der Held des Adventures wird in einen Kriminalfall hineingezogen, mit dem er eigentlich gar nichts zu tun hat. Ausgerechnet er, als passionierter Motorradfahrer, wird verdächtigt, den Chef der größten amerikanischen Motorradschmiede um die Ecke gebracht zu haben. Klar, daß er sowas nicht auf sich sitzen lassen kann - also macht er sich auf eigene Faust auf die Suche nach dem Mörder. Grafisch und vor allem im Bezug auf die englische Sprachausgabe ist das Adventure hui, im Bezug auf die Rätsel aber pfui.

RANKING
Adventure
Spielspaß 73%

Voyeur





In Interplays Polit-Thriller gibt's einiges zu sehen.

Reed Hawke, der Vorsitzende von Hawke Industries, hat für seine Probleme eine verblüffend einfache Lösung: Weil er ganz, ganz doll Präsident der Vereinigten Staaten werden will und ihm einige seiner Verwandten diesen Triumph nicht gönnen, läßt er sie einfach umbringen. Wieso heißt Voyeur eigentlich Voyeur? Sie beobachten alle Vorgänge (die übrigens als Videosequenzen abgespult werden) von Ihrer Wohnung aus, indem Sie die interessantesten Fenster seines bescheidenen Eigenheims im Auge behalten. Sie bekommen mit, wer bei ihm aus- und eingeht, und erfahren als erster, wer vielleicht nicht mehr ganz so gesund Hawkes Büro verläßt. Toll wäre es, wenn Sie eine Mordszene auf Video aufnehmen könnten - dann hätten Sie das Spiel gewonnen. Eine durchdachte Benutzerführung und ein schnuckeliger Soundtrack begleiten Sie bei Ihren Ermittlungen.



Warcraft





Angriff ist die beste Verteidigung - Mausklick genügt!

Sie sind auf der Suche nach einem Echtzeit-Strategiespiel mit Fantasy-Ambiente, das sich womöglich auch noch per Modem oder im Netzwerk spielen läßt? Ihre Suche ist hiermit beendet: Aufregend wie Dune 2 und brillant animiert wie die Siedler - das ist Warcraft! Die zu erkundende Landschaft wird aus der Vogelperspektive gezeigt, und Sie kämpfen entweder auf seiten der Menschen oder im Namen der Orcs, bauen Städte auf, beuten Goldminen und Wälder aus und bei den zahllosen Metzeleien verheizen Sie im ungünstigsten Fall Ihre gesamte Armee. Alle zwölf Levels lassen sich mit beiden Rassen spielen; darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, mit einem Editor zusätzliche Missionen nach eigenen Vorstellungen zu entwerfen. Die putzige Grafik, die liebevollen Soundeffekte und die bis ins Detail ausgeklügelten Levels machen aus Warcraft eines der motivierendsten Echtzeit-Spiele.



Warriors

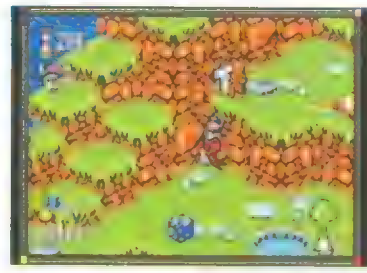


Ein Beat´em up, das mit Konsolenspielen nicht mithalten kann.

Zehn tapfere Krieger haben sich zusammengefunden, um den besten aus ihren Reihen zu küren. Die Spielregeln sind eindeutig und liegen durchaus im üblichen Bereich des Genres: Erlaubt ist, was gefällt. Der dabei entstehende Verschleiß an Körperteilen und Energie wird anhand einer Zahl dargestellt, die sich von 999 ausgehend langsam (oder schneller) dem Wert Null nähert. Als Arena für die ausgesprochen trantütigen Duelle für ein bis zwei Spieler dient die freie Natur: Idyllische Schauplätze, wie „Der Wald" oder „Die Steppe" bilden eine recht unpassende Kulisse für einen mickrigen Schlagabtausch, der durch seine schwammige Steuerung, unansehnliche Animationen und das geringe Potential an Kampftechniken besticht. Bei aller Kritik sollen die beiden positiven Aspekte nicht untergehen: ein nettes Inro auf der CD-ROM und die sage und schreibe 14 zusätzlichen Audiotracks.

RANKING
Beat ´em up
Spielspaß 46%

Whizz

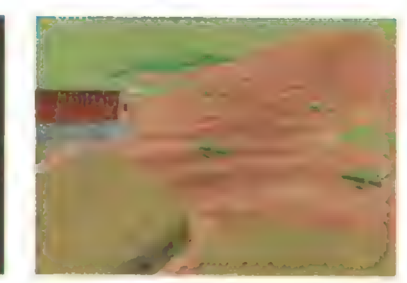


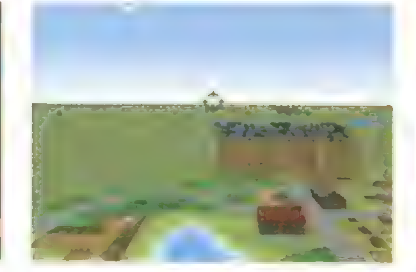


Hüpf, Häschen, hüpf! Sonst gibt´s ein´s auf die Löffel!

Bei Whizz schlüpfen Sie in die Rolle eine kleinen Hasen, der auf der Flucht vor einer fiesen Ratte ist und sich durch verschiedene Welten mit vielen Rätseln retten muß, bis er schließlich in seine Lieblingswelt Gamesville kommt. So schwachsinnig wie selten präsentiert sich die Hintergrundstory des Spiels, in dem Sie oben genannten Hasen durch isometrisch dargestellte Level steuern. In jedem Level müssen Sie mehrere Rätsel lösen, um Türen zu öffnen oder Gegner zu beseitigen. Für Kinder im Vorschulalter (die noch dazu keine Konsolenerfahrung haben) ist Whizz wegen des sehr niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrade sicherlich ein netter Zeitvertreib, für die älteren dagegen etwas zu kindisch und anspruchlos. Wer auf der Suche nach einem guten Jump & Run ist, sollte zunächst lieber Cool Spot oder Aladdin unter die Lupe nehmen, anstatt sich mit den Abenteuern des fliehenden Hasen auseinanderzusetzen.

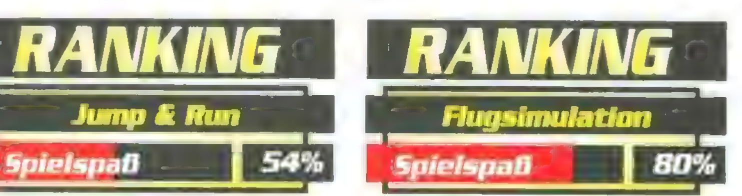
Wings of Glory





24 verschiedene Einheiten werden Ihnen begegnen.

Für diese solide Flugsimulation haben sich die Origin-Programmierer ein Erster-Weltkriegs-Szenario gestrickt. Dabei müssen Sie nicht stur eine Mission nach der anderen absolvieren, sondern es entspinnt sich eine spannende Story mit dramatischen Wendungen, die in Form der Origin-typischen Zwischensequenzen erzählt wird. Vordringlichste Aufgabe jedes Einsatzes ist es, sämtliche gegnerischen Flugzeuge vom Himmel zu holen. Außer einem Maschinengewehr und einigen höchst unzuverlässigen Raketen helfen Ihnen dabei nur Ihr fliegerisches Geschick und Ihre Erfahrung. Die Grafik entspricht im Grunde der Qualität betagter Klassiker wie Strike Commander und Pacific Srike - Kunststück: Es wurde die gleiche Engine verwendet. Zur Steuerung können Sie Tastatur, Maus oder einen Joystick einsetzen; realistische Soundeffekte und starke Musikstücke tragen ihren Teil zur Atmosphäre bei.



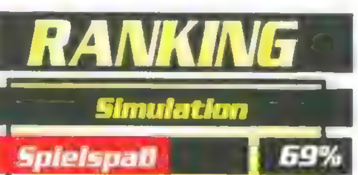
Wolf



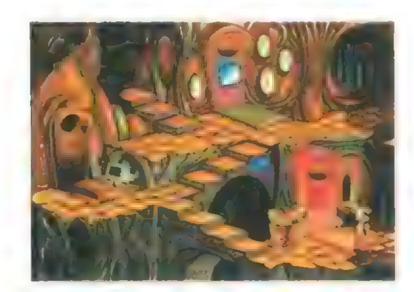


Wolf bietet zwar zweckmäßige, aber wenig spektakuläre Grafik.

In Zusammenarbeit mit „Wolf`s Haven", einer der größten amerikanischen Tierschutzorganisationen, entstand Wolf von Sanctuary Woods. Die interessante Idee hinter diesem Projekt: Sie übernehmen die Rolle eines Wolfs, der sich innerhalb eines Rudels emporarbeiten muß, um schließlich die Stellung des Leitwolfs zu übernehmen. Dazu müssen Sie ständig für ausreichend Nahrung und Trinkwasser sorgen und schwächere Artgenossen vor zufällig auftauchenden Bedrohungen, wie beispielsweise dem Mensch, beschützen. Trotz des durchaus originellen Grundgedankens, scheitert Wolf jedoch an der etwas umständlichen Benutzerführung und am auf Dauer eintönigen Spielablauf. Die simple VGA-Grafik läßt darüber hinaus im eigentlichen Spiel viele Details vermissen, wenn man einmal von den eingestreuten Videosequenzen und digitalisierten Standbildern absieht. Nur echte Fans sollten zugreifen!



Woodruff

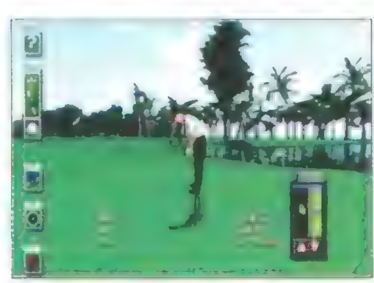
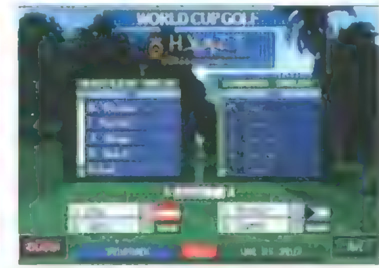


Coktel Vision kennt keine Gnade für die Zwerchfelle.

Der inoffizielle 4. Teil der Goblins-Saga dreht sich um den Knaben Woodruff, der sich - der Titel deutet es an - auf die Suche nach dem ominösen Schnibble of Azimuth begibt. Das abgedrehte Windows-Adventure besticht durch seine phantastische deutsche Sprachausgabe, die für Goblins-Verhältnisse erstaunlich logischen Puzzles und farbenprächtige SVGA-Animationen, die qualitativ mit King's Quest 7 vergleichbar sind. Mittels Mausklick dirigieren Sie Woodruff durch die sanft scrollenden Hintergrundbilder und veranlassen ihn zu aufschlußreichen Dialogen mit den Boozooks. Vor dem Kauf sollte man allerdings den deftigen Schwierigkeitsgrad ins Kalkül ziehen, der die Coktel Vision-Produktion für Einsteiger untauglich macht - eine Unmenge von Utensilien, Schauplätzen und Personen wollen gedanklich miteinander auf die haarsträubendste Weise kombiniert werden.

RANKING
Adventure
Spielspaß 89%

World Cup Golf



Willkommen auf dem berühmten Hyatt Dorado Beach-Platz!

U.S. Gold wagt einen mutigen Vorstoß und läßt die Golfsimulation World Cup Golf gegen die Options- und Grafikpracht von Links 386 Pro und PGA Tour Golf 486 antreten. Da die Ansichten nicht stets neu berechnet werden, sondern lediglich von der CD-ROM in den Speicher gehievt werden, entfallen lange Wartezeiten - und das bereits auf langsameren Rechnern der 386-Klasse. Die Grafiken wirken äußerst realistisch, obwohl es sich nicht um digitalisierte Fotos, sondern um gerenderte Szenen handelt. Hinzu kommen glasklare Sprachausgabe und kernige Soundeffekte. Trotz verschiedener Turnierarten läßt die Begeisterung schnell nach, weil es zum einen nur sehr wenige Optionen gibt, andererseits dürfen Sie nur auf einem einzigen Platz golfen. Durch die vorberechneten Bilder verliert World Cup Golf vergleichsweise schnell an Reiz.

RANKING
Sportspiel
Spielspaß 80%

X-COM: Terror from the Deep



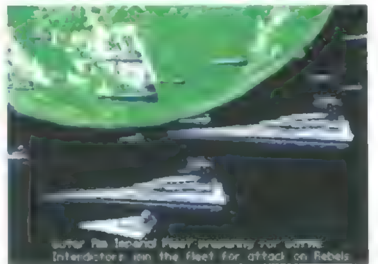
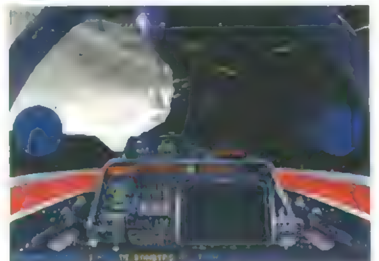


Schauderhaftes Szenario: Das Ding, das aus der Tiefe kam.

Beim UFO-Nachfolger X-COM geht es wieder einmal um die Rettung der Erde. Als Befehlshaber einer internationalen Spezialeinheit zur Alien-Abwehr gilt es diesmal, Aliens, die sich in den Fluten der Weltmeere eingenistet haben, ins Jenseits zu schicken. Das Spiel gliedert sich grundsätzlich in zwei Teile: Auf dem „Geoscape"-Bildschirm planen Sie die Errichtung und Erweiterung Ihrer Stützpunkte. Im isometrischen 3D-Modus geht es hingegen zur Sache - dort werden die einzelnen Agenten über das Meeresgrund-Terrain gescheucht, um mit Gewehren und Granaten den Außerirdischen auf die Pelle zu rücken. Im weiteren Spielverlauf beschränken sich diese Einsätze allerdings nicht allein auf den Meeresboden, sondern beziehen auch Häfen oder Inseln mit ein. Als gelungener Genre-Mix aus Strategie, Wirtschaftssimulation und sogar Rollenspiel ist X-COM einen zweiten und dritten Blick wert.

RANKING
Strategiespiel
Spielspaß 87%

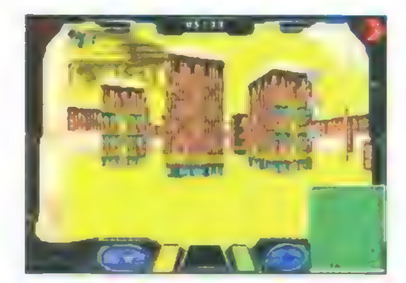
X-Wing Collectors CD-ROM Edition

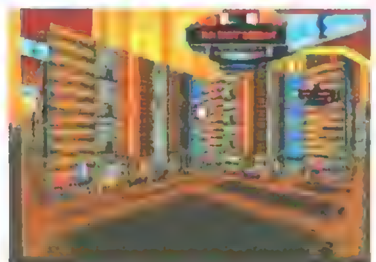


Die Macht war mal wieder mit den Jungs von LucasArts.

Möge das CD-ROM mit Euch sein: Auf der nur zu einem Bruchteil gefüllten Silberscheibe befindet sich der Arcade Action-Hit X-Wing, das meistverkaufte Spiel des Jahres 1993. Allerdings wurde das Original zwischenzeitlich geliftet und präsentiert sich nun mit den Grafik-Spezialitäten, die man vom Nachfolge-Programm TIE-Fighter her kennt. Technische Kniffe wie Gouraud Shading wurden eingesetzt, damit die Raumschiffe der Rebellion und des Imperiums noch plastischer und „echter" wirken. Der mitgelieferte Spielstand läßt Sie an jeder beliebigen Stelle bei X-Wing einsteigen; auf diese Weise können Sie auch sämtliche Cut-Scenes begutachten. Sechs neue Bonus-Missionen bieten selbst X-Wing-Experten neue Herausforderungen. Die Handlung der Edition folgt ebenso wie das Ur-Spiel der oscar-gewürdigten Star Wars-Filmtrilogie.

RANKING
3D-Action-Spiel
Spielspaß 84%

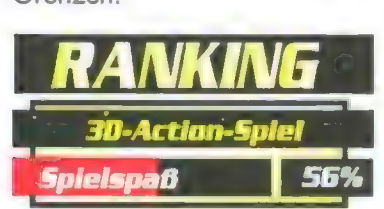
Zephyr





Ein Kessel Buntes von New World Computing!

Zephyr spielt im Jahre 2365 und handelt von einem regelmäßig stattfindenden Turnier, an dem sich sechs führende Konzerne beteiligen. Jede Company stellt ein gepanzertes, bewaffnetes und mit einem wagemutigen Piloten bestücktes Fluggerät zur Verfügung. In einem durch hohe Mauern abgegrenzten Spielfeld müssen Sie die fliegenden Untersätze Ihrer Rivalen auseinandernehmen. Energie, Munition und Zusatzwaffen beschafft man sich durch einfaches Aufsammeln der überall verstreuten Extras. Nach einer Vielzahl von Großstadt-, Unterwasser- und Wüsteneinsätzen wird der strahlende Sieger gekürt. Ruckelnde 3D-Grafik, chaotische Levels und mäßig intelligente Gegner können Zephyr nicht in den Olymp dieses Genres hieven. Der 3D-Eindruck hält sich selbst bei Einsatz von VR-Helmen (Forte VFX-1, Logitech Cyberman, CyberMaxx) in unakzeptablen Grenzen.



Zeppelin



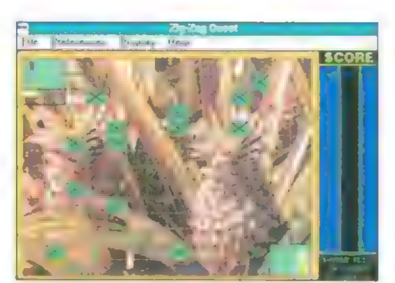


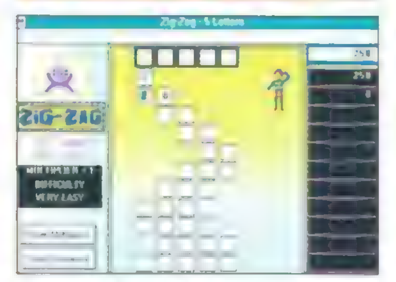
Giants in the Sky - die Elefanten der Lüfte.

Die anspruchsvolle historische Wirtschaftssimulation im hochauflösenden Schwarzweiß-Look rund um die berühmten Luftschiffe enthält in der CD-ROM-Version einen hörenswerten Audio-Soundtrack und über 60 kurze VGA-Animationen von eher dürftiger Qualität. Als Gründer einer Zeppelin-Werft muß der Spieler in der perfekt mit historischen Bildern und Sounds ausgestatteten Spielumgebung, die noch dazu auf einer total „vergilbten" Farbpalette aufbaut, die Entwicklung der gigantischen Ballon-Flugzeuge vorantreiben. Obwohl sich das Spiel natürlich vorwiegend um den Profit dreht, ist die Fülle der geschichtlichen Daten, die mit eingewoben wurden sowie die Art ihrer Aufbereitung fast so informativ, aber bedeutend unterhaltsamer als ein Geschichtsbuch. Wer das sehr empfehlenswerte Spiel noch nicht besitzt und die Anschaffung plant, sollte sich trotz der nicht gerade überwältigenden Neuerungen die CD-ROM-Fassung zulegen.

RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 78%

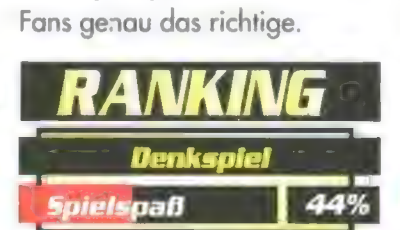
Zig-Zag



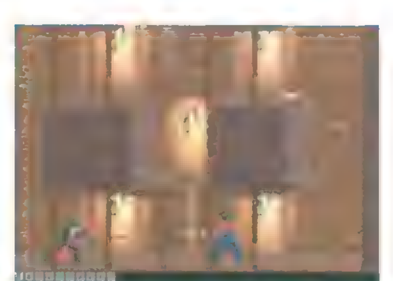


Ein intelligentes Spiel für kühle Denker - unter Windows.

Der Legende nach mußten die hawaiianischen König erst eine Prüfung bestehen, bevor sie gekrönt wurden. Quantum Quality Products nimmt diese Geschichte als Grundlage für ihr neuestes Spiel. Durch Lösen verschiedener Zahlen- und Worträtsel muß der Spieler sich einen zusammenhängenden Weg von der einen Bildschirmecke zur anderen bahnen. Dabei gilt es, Hindernisse, wie beispielsweise Inseln oder Haie geschickt zu umgehen. Die Wortlänge für den Weg kann unterschiedlich definiert werden: man hat die Wahl zwischen vier bis sieben Buchstaben, wobei der Schwierigkeitsgrad mit der Anzahl der Buchstaben steigt. Die Suche wird von einem Insulaner mit witzigen hawaiianischen Kommentaren („Malumba Hohee!") begleitet. Als gelungene Mischung aus „Glücksrad" und Mastermind - bei der leider nur mit englischen Wörtern gearbeitet wird - ist Zig-Zag nur für Knobel-Fans genau das richtige.



Zorro





Ein Mischung aus Videosequenzen und Jum & Run.

Die Geschichte von Zorro wird wohl niemals in Vergessenheit geraten. Kurz zur Story dieser neuesten Umsetzung: Die Priester der Le Refugio Sagrado Mission haben auf ihrem Land Gold entdeckt. Der Ausbeuter Don Francisco Cortez konnte eine Karte der Mine in seinen Besitz bringen und sich den Schatz unrechtmäßig unter den Nagel reißen. Zorro kann dabei natürlich nicht tatenlos zusehen und setzt alles daran, das Gold zurückzugewinnen. Sein Weg führt ihn über die Goldmine, die Wüste, ein Hacienfa und später auch ein spanisches Fort. Der Bildschirmaufbau erinnert an das legendäre Jump & Run-Spiel Prince of Persia. Auch hier kann man sich an diversen Vorsprüngen hochhangeln, über Abgründe springen und seinen Degen gegen die recht leicht besiegbaren Feinde einsetzen. Leider verleitet einen die schlechte Steuerung dazu, das Spiel nach spätestens zwei oder drei Stunden beiseitezulegen.



Spiel	Hersteller	Genre	Grafik	Sound	Handling	Spiel-spaß
5th Fleet	Avalon Hill	Strategiespiel	50	35	50	50
A4 Network$	Infogrames	WiSim	75	60	65	69
Aces of the Deep	Sierra	Simulation	85	80	85	83
Across the Rhine	MicroProse	Strategiespiel	89	82	83	85
Action Soccer	UBI-Soft	Sportspiel	87	88	93	91
Aladdin	Virgin	Jump&Run	88	85	80	89
Alex Dampier Pro 95 Hockey	Merit Studios	Sportspiel	75	70	80	81
Alien Logic	Mindscape	Action-Adventure	76	61	71	72
All New Worlds of Lemmings	Psygnosis	Denkspiel	75	70	80	82
Alone in the Dark 3	Infogrames	Action-Adventure	75	68	83	85
Amerika 1861-1865	Empire	Strategiespiel	70	85	85	82
Armored Fist	NovaLogic	Simulation	78	50	75	82
Biing	reLine/Magic Bytes	WiSim	80	70	86	87
Bioforge	Origin	Action-Adventure	77	75	70	77
Black Hawk	Interplay	Jump&Run	62	63	86	79
Bloodwings: Pumpkinhead's Revenge	Electronic Arts	3D-Action	60	60	75	47
Bolo	DongleWare	Denkspiel	76	89	88	82
Brett Hull Hockey 95	Warner Interactive	Sportspiel	65	45	55	66
Bureau 13	Gametek	Adventure	60	75	60	62
Commander Blood	Mindscape	Adventure	65	65	45	39
Creature Shock	Virgin	Arcade-Action	90	79	69	90
Crystal Caliburn	Star Play	Flipper	75	68	72	62
Cyberia	Interplay	Arcade-Action	90	92	80	90
Cyberwar	Sales Curve	Denkspiel	74	79	32	49
CycleMania	Warner Interactive	Rennspiel	45	60	30	48
Cyclones	Mindscape	3D-Action	70	65	76	78
Daedalus Encounter	Virgin	Interactive Movie	88	82	50	51
Dark Forces	LucasArts	3D-Action	92	93	86	94
Dark Sun 2: Wake of the Ravager	Mindscape	Rollenspiel	70	50	75	71
Dark Universe	Neo Software	Strategiespiel	65	65	85	70
Das Amt	Greenwood	WiSim	70	80	65	81
Das Schwarze Auge 2	Attic	Rollenspiel	88	90	79	85
Dawn Patrol	Empire	Flugsimulation	89	65	78	90
Death Gate	Legend Entertain.	Adventure	60	70	78	67
Death or Glory	Software 2000	Strategiespiel	60	65	70	63
Der König der Löwen	Virgin	Jump&Run	80	80	75	79
Der Meister	Impressions	Fußballmanager	50	50	55	56
Der Reeder	Software 2000	WiSim	80	75	80	69
Descent	Interplay	3D-Action	90	94	90	92
Die Sage von Nietoom	4th Generation	Adventure	30	35	25	35
Die total verrückte Rallye	Blue Byte	Denkspiel	84	65	85	74
Discworld	Psygnosis	Adventure	75	60	85	87
Dominus	U.S. Gold	Strategiespiel	60	35	65	67
Dragon Lore	Mindscape	Action-Adventure	70	40	65	61
Dreamweb	Empire	Adventure	60	90	60	78
Ecstatica	Psygnosis	Arcade-Action	90	70	80	92
Elite 3 - First Encounters	Gametek	3D-Action	73	60	60	68
FIFA Soccer	Electronic Arts	Sportspiel	85	85	80	90
Fighter Wing	Merit Studios	Flugsimulation	60	55	50	41
Flamingo Tours	Software 2000	WiSim	64	62	69	55
Flight Commander 2	Avalon Hill	Strategiespiel	59	67	69	66
Flight of the Amazon Queen	Warner Interactive	Adventure	65	65	75	64
Flight Unlimited	Looking Glass	Flugsimulation	93	85	87	88
Frontlines	Impressions	Strategiespiel	50	45	65	56

VGA/SVGA	AdLib	SoundBlaster	General Midi	Roland	Audio	Tastatur/ Maus/ Joystick	Floppy/ CD-ROM	Multiplayer
●/-	●	●		-	-	●/-/●	-/●	2 Spieler über Null(Modem)
-/●	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/-	-	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-
-/●	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	2 Spieler an einem PC
●/-	-	●	-	-	-	●/-/●	●/-	-
-/●	●	●	-	●	-	●/●/●	-/●	2 Spieler an einem PC
-/●	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-
●/-	-	●	-	-	●	●/●/-	●/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/-/-	-/●	-
-/●	●	●	-	-	-	●/●/-	-/●	2 Spieler über Null(Modem)
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	●/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	●/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/-/●	●/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	-	●	-	-	-	-/●/-	-/●	-
●/●	-	●	-	-	-	●/-/●	-/●	-
●/●	●	●	●	●	●	-/●/-	●/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	-	●	●	●	-	●/●/●	-/●	-
●/●	●	●	●	●	-	●/-/-	●/-	1-4 Spieler an einem PC
●/-	-	●	-	-	-	-/●/●	-/●	-
●/●	-	●	-	-	-	●/-/●	●/●	-
●/●	-	●	-	-	-	●/●/●	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	●/●	-
-/●	●	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-
●/-	●	●	-	-	-	●/●/-	●/●	-
●/-	●	●	●	●	●	●/●/-	-/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-
●/●	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	-
●/●	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	●/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	●/-	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-
-/●	-	●	-	-	●	●/●/-	-/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	●	●/●/●	●/●	1-8 Spieler über Netzwerk
●/-	-	●	●	-	-	-/●/-	●/●	-
-/●	-	●	-	●	-	-/●/-	-/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	-	-/●/-	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	2 Spieler an einem PC
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	-	-	-	●/●/-	●/●	-
●/-	-	●	●	●	-	●/-/●	●/●	-
●/-	●	●	●	-	-	●/●/●	●/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/-/●	●/●	2 Spieler an einem PC
-/●	●	●	-	-	-	●/●/●	-/●	1-16 Spieler über Netzwerk
●/-	-	-	-	-	●	-/●/-	●/●	1-4 Spieler an einem PC
-/●	●	●	-	-	-	●/●/-	●/●	2 Spieler über Null(Modem)
●/-	●	●	●	-	-	-/●/-	-/●	-
●/●	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	-
●/●	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	2 Spieler über Null(Modem)

Spiel	Hersteller	Genre	Grafik	Sound	Handling	Spiel-spaß
Fußball Total!	Black Legend	Sportspiel	62	57	69	66
Future Dimensions	Lifetimes	Arcade-Action	60	65	70	78
FX Fighter	Philips Media	Beat `em Up	87	90	80	87
Gazillionaire	MicroProse	WiSim	70	70	85	57
Gone Fishing	Amtex	Sportspiel	45	50	70	36
Guilty	Psygnosis	Adventure	70	50	65	68
Hammer of the Gods	New World Comp.	Strategiespiel	55	60	50	67
Hardball 4	Warner Interactive	Sportspiel	94	70	89	87
Hattrick	Ikarion Software	Fußballmanager	80	70	90	91
Hell: A Cyberpunk Thriller	Gametek	Adventure	80	55	65	80
Hi-Octane	Bullfrog	3D-Action	85	70	80	89
High Seas Trader	Impressions	WiSim	60	55	75	59
Hodj`n Podj	Virgin	Denkspiel	71	69	73	65
Hokum KA-50	Virgin	Flugsimulation	70	78	70	78
Hollywood Pictures	Star Byte	WiSim	80	70	75	71
Hugo	ITE	Arcade-Action	40	30	15	22
Inordinate Desire	Black Legend	Adventure	30	35	40	28
Iron Assault	Virgin	3D-Action	55	65	70	66
Ishar 3	Silmarils	Rollenspiel	54	65	78	53
Jagged Alliance	Sir-Tech	Strategiespiel	60	70	85	90
Jewels of the Oracle	Diskis/Navigo	Denkspiel	83	79	81	77
Jump Raven	Viacom NewMedia	Arcade-Action	50	60	60	35
Jungle Strike	Gremlin Interactive	Arcade-Action	65	30	75	74
Kaiser Deluxe	Linel	WiSim	40	60	55	37
King`s Quest 7	Sierra	Adventure	88	90	78	88
Kingdoms of Germany	Star Byte	Strategiespiel	60	56	78	69
Little Big Adventure	Electronic Arts	Action-Adventure	92	84	81	87
Live Action Football	Warner Interactive	Sportspiel	60	25	70	29
Loderunner	Sierra	Denkspiel	80	79	75	82
Lords of the Realm	Impressions	Strategiespiel	68	56	77	72
Lost Eden	Virgin	Adventure	87	79	88	71
Lost Signals	The Red Balloon	Denkspiel	65	50	55	58
Lothar Matthäus Super Soccer	Krisalis	Sportspiel	70	55	88	90
Maabus	Pearl Agency	Interactive Movie	68	45	61	47
Machiavelli - The Prince	MicroProse	Strategiespiel	72	68	90	71
Menzoberranzan	Mindscape	Rollenspiel	62	85	75	75
MetalTech: Battledrome	Sierra	3D-Action	70	70	60	65
MetalTech: Earthsiege	Sierra	Simulation	85	75	77	86
MicroMachines 2	Codemasters	Rennspiel	76	83	82	82
Microsoft Space Simulator	Microsoft	Simulation	60	10	75	43
NBA Live 95	Electronic Arts	Sportspiel	91	90	89	93
NCAA - Road to the Final Four 2	Bethesda Soft	Sportspiel	82	85	74	79
Noctropolis	Electronic Arts	Adventure	80	80	45	67
Novastorm	Psygnosis	Arcade-Action	75	80	70	68
Oldtimer	Max Design	WiSim	70	62	78	85
Panzer General	Mindscape	Strategiespiel	84	60	80	85
Paws of Fury	Gametek	Beat `em Up	62	51	70	60
Picture Perfect Golf	Lyriq	Sportspiel	85	60	80	61
Pinball Fantasies Deluxe	21st Century	Flipper	86	84	85	86
Pinball Mania	21st Century	Flipper	79	80	89	69
Power Drive	U.S. Gold	Rennspiel	45	40	55	47
Premier Manager 3	Gremlin Interactive	Fußballmanager	40	33	55	68
Prisoner of Ice	Infogrames	Adventure	88	90	80	85
Profi-Fußball - Der Trainer	BOMS Computer	Fußballmanager	40	50	60	42

VGA/SVGA	AdLib	SoundBlaster	General Midi	Roland	Audio	Tastatur/ Maus/ Joystick	Floppy/ CD-ROM	Multiplayer
●/-	-	●	-	-	-	●/-/●	●/●	2 Spieler an einem PC
●/-	●	●	-	-	●	●/-/●	●/●	2 Spieler an einem PC
●/-	-	●	-	-	●	●/-/●	-/●	2 Spieler an einem PC
●/●	-	●	-	-	-	●/●/-	●/●	1-6 Spieler an einem PC
-/●	-	●	-	-	-	●/●/-	●/●	-
●/-	●	●	●	●	-	-/●/-	●/●	-
-/●	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
-/●	●	●	●	●	-	●/●/●	●/●	2 Spieler über (Null)Modem
-/●	-	●	-	-	●	●/●/-	-/●	1-4 Spieler an einem PC
-/●	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/●	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	1-4 Spieler über Netzwerk
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-
-/●	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/●	●	●	●	●	-	●/●/●	●/●	2 Spieler über Null(Modem)
-/●	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-
●/-	●	●	-	-	-	●/-/-	●/-	-
●/-	●	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	2 Spieler über Null(Modem)
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/-	-
●/-	●	●	●	●	-	-/●/-	●/●	-
-/●	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
-/●	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	-	-	-	●/-/●	-/●	-
●/-	-	●	-	-	●	●/●/-	-/●	1-8 Spieler an einem PC
-/●	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	-	-	-	●/●/-	●/●	1-4 Spieler an einem PC
-/●	●	●	-	-	-	●/-/-	-/●	-
-/●	-	●	-	-	-	-/●/-	-/●	-
-/●	●	●	●	●	-	●/-/●	●/●	2 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/-	-
●/-	●	●	-	-	●	●/●/-	-/●	-
-/●	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/-/●	●/●	2 Spieler an einem PC
-/●	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
-/●	●	●	-	-	-	●/●/-	●/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	●	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	●/-	1-8 Spieler über Netzwerk
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	●/●	-
●/-	-	●	-	-	●	●/-/●	-/●	1-4 Spieler an einem PC
●/●	●	-	-	-	-	●/●/●	●/●	-
●/●	●	●	-	-	-	●/●/●	-/●	1-4 Spieler an einem PC
●/●	-	●	●	●	-	●/●/●	●/●	2 Spieler an einem PC
●/-	-	●	●	●	●	●/●/-	-/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/●/●	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	2 Spieler an einem PC
●/●	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	2 Spieler über Null(Modem)
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	2 Spieler an einem PC
-/●	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	1-4 Spieler an einem PC
●/●	●	●	●	●	-	●/-/-	-/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	-	●	●	●	-	●/-/●	●/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	●	●	-	●	-	-/●/-	●/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/●	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-

Spiel	Hersteller	Genre	Grafik	Sound	Handling	Spiel-spaß
Project X	Team 17	Arcade-Action	75	70	70	64
Prototype	Neo Software	Arcade-Action	80	89	85	84
Psycho Pinball	Codemasters	Flipper	75	60	75	87
Pyrotechnica	Psygnosis	Arcade-Action	50	75	75	52
Rally Championships	Flair Software	Rennspiel	67	58	45	44
ran-Trainer	Greenwood	Fußballmanager	55	70	60	59
Ravenloft	Mindscape	Rollenspiel	62	85	75	80
Ravenloft 2: Stone Prophet	Mindscape	Rollenspiel	62	85	75	75
Renegade - Battle for Jacob`s Star	Mindscape	3D-Action	83	60	65	60
Retribution	Gremlin Interactive	3D-Action	65	60	70	68
Rise of the Robots	Mirage	Beat `em Up	90	78	30	50
Robinson`s Requiem	Silmarils	Rollenspiel	76	75	70	79
Royal Flush	Amtex	Flipper	70	65	70	60
Silverload	Millennium	Adventure	50	75	55	57
SimTower	Maxis	WiSim	90	65	85	79
Slipstream 5000	Gremlin Interactive	3D-Action	78	46	68	79
Space Federation	Interplay	Strategiespiel	60	56	62	54
Star Trek: TNG - A Final Unity	MicroProse	Adventure	89	88	85	86
Stardust	Bloodhouse Oy	Arcade-Action	58	74	65	57
Stone Racers	Core Design	Rennspiel	78	75	80	77
Striker 95	Warner Interactive	Sportspiel	70	55	75	70
Super Karts	Virgin	Rennspiel	72	50	90	84
Super Street Fighter 2 Turbo	Gametek	Beat `em Up	82	70	85	82
SuperSki Pro	Microids	Sportspiel	68	69	45	55
Take your best Shot	7th Level	Denkspiel	67	81	40	21
Tank Commander	Domark	3D-Action	75	50	80	68
The Big Red Adventure	Core Design	Adventure	75	75	65	76
The Koshan Conspiracy	UBI-Soft	Rollenspiel	70	87	80	70
The Orion Conspiracy	Domark	Adventure	75	70	70	63
The Perfect General 2	Mirage	Strategiespiel	50	45	75	55
The Psychotron	Merit Studios	Interactive Movie	55	77	50	35
The Scottish Open (Virtual Golf)	Core Design	Sportspiel	70	65	75	83
Tower Assault	Team 17	Arcade-Action	55	50	79	70
Transport Tycoon World Editor	MicroProse	WiSim	85	70	69	82
Under a Killing Moon	Access	Interactive Movie	90	65	75	78
Universe	Core Design	Adventure	64	48	42	52
US Navy Fighters	Electronic Arts	Flugsimulation	70	88	85	72
Virtual Pool	Interplay	Sportspiel	84	73	93	89
Vollgas	LucasArts	Adventure	94	92	88	73
Voyeur	Interplay	Interactive Movie	78	75	75	48
Warcraft: Orcs & Humans	Interplay	Strategiespiel	75	70	80	85
Warriors	Mindscape	Beat `em Up	45	70	85	46
Whizz	Flair Software	Jump&Run	65	60	50	54
Wing Commander 3	Origin	3D-Action	97	94	90	96
Wings of Glory	Origin	Flugsimulation	72	88	80	80
Wolf	Sanctuary Woods	Simulation	55	50	65	69
Woodruff & The Schnibble of Azimuth	Sierra	Adventure	85	93	75	89
World Cup Golf	U.S. Gold	Sportspiel	82	80	76	80
X-Com: Terror from the Deep	MicroProse	Strategiespiel	75	70	90	87
X-Wing	LucasArts	3D-Action	80	86	80	84
Zephyr	New World Comp.	3D-Action	65	75	70	56
Zeppelin	Ikarion Software	WiSim	65	79	79	78
Zig-Zag	Mirage	Denkspiel	44	65	45	53
Zorro - A Cinematic Action Adventure	Capstone	Jump&Run	75	67	48	51

VGA/SVGA	AdLib	SoundBlaster	General Midi	Roland	Audio	Tastatur/ Maus/ Joystick	Floppy/ CD-ROM	Multiplayer
●/-	●	●	-	-	-	●/-/●	●/-	2 Spieler an einem PC
●/-	-	●	-	-	●	●/-/●	-/●	2 Spieler an einem PC
●/●	●	●	-	-	●	●/-/-	●/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	-	●	●	●	-	●/-/●	●/●	-
●/-	●	●	-	-	-	●/-/●	-/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/●	●	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
-/●	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	●/●	-
●/●	-	●	-	-	-	●/●/-	●/●	2 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/●	-	●	-	-	-	●/-/-	●/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	●	●	-	-	-	●/●/-	●/-	-
-/●	-	●	-	-	-	●/●/-	●/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	1-10 Spieler über Netzwerk
●/-	-	●	-	-	-	●/-/●	●/●	-
●/●	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	-	-	-	●/●/●	●/-	2 Spieler an einem PC
●/-	●	●	-	-	-	●/-/●	●/●	2 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	-	●/-/●	-/●	2 Spieler an einem PC
●/-	●	●	-	-	●	●/-/●	-/●	1-8 Spieler über Netzwerk
●/-	-	●	-	-	-	●/●/●	●/-	2 Spieler an einem PC
●/-	●	●	-	-	●	●/●/●	-/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	●	●	-	-	-	●/●/●	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	●/●	1-4 Spieler über Netzwerk
-/●	●	●	●	●	-	●/●/-	●/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	●/-	-
-/●	●	●	●	●	●	●/●/-	-/●	-
-/●	-	●	-	-	-	●/●/-	●/●	2 Spieler über Null(Modem)
●/●	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	-	●	-	●/●/-	●/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	-	●	-	-	-	●/-/●	-/●	2 Spieler an einem PC
-/●	●	●	●	●	-	-/●/-	●/●	2 Spieler über Null(Modem)
●/●	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	●/●	-
●/●	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	-
●/●	●	●	-	-	-	●/●/-	-/●	1-2 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	-
●/-	-	●	-	-	-	-/●/-	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/-	-/●	2 Spieler über Null(Modem)
●/●	●	●	-	-	●	●/-/●	-/●	2 Spieler an einem PC
●/-	●	●	-	-	-	●/-/●	-/●	-
●/●	●	●	●	●		●/●/●	-/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	-
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
-/●	-	●	-	-	-	-/●/-	-/●	-
●/●	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	1-8 Spieler an einem PC
●/-	●	●	●	●	-	-/●/-	●/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	●/●	-
●/-	●	●	●	●	-	●/●/●	-/●	1-4 Spieler über Netzwerk
●/-	●	●	-	-	-	●/●/-	●/●	1-4 Spieler an einem PC
●/-	-	●	-	-	-	●/●/-	-/●	-
●/-	●	●	-	-	-	●/-/●	-/●	-

Erleben Sie virtuelle Welten

Jewels of the Oracle

Eine faszinierende Entdeckungsreise zu den Ursprüngen der Zivilisation

Besuchen Sie uns vom 26.8.-3.9.1995 auf der IFA in Berlin Halle 13.1



CD-ROM für MAC + PC

Fordern Sie unsere kostenlose Demo-CD-ROM an

Jewels of the Oracle, ein mystisches, spannendes interaktives Abenteuerspiel, lädt Sie in eine sagenumwobene, dreidimensionale Welt ein. Lassen Sie sich in den legendären vorsumerischen Stadtstaat Nisus in der Gegend zwischen Euphrat und Tigris entführen. Nur diejenigen, die mit Intelligenz, Kombinationsgabe und Geduld die Rätsel in den 24 Räumen um die Brunnenhalle lösen, finden Eintritt und Aufnahme in der wohlhabenden Stadt Nisus.

Jewels of the Oracle ist ein Abenteuer auf CD-ROM, das Maßstäbe in Hinblick auf 3D Design, Spannung und Multimedialität setzt.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:



Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204